



№22-23 (35-36) 31.05 — 6.06.1999
Щотижнева газета «Мій комп'ютер».

TIDES OF WAR

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

MORTAL KOMBAT

QUAKE III

Ефим БЕРКОВИЧ

ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД ЗАЛОЖЕН

Как вы думаете, что могло получиться от смешения ЭВМ и желания людей поразвлечься в свободное от работы время? Вначале, естественно, ничего — на ламповых и транзисторных машинах особо не поиграешь, да и слишком хорошо контролировалось использование машинного времени. Но с ростом количества компьютеров и их быстродействия появились первые компьютерные игры. И на карте гигантского материка развлечений возникла новая точка — город **Игроград**. Вначале он и на город похож особенно не был, так, село селом. Но шло время, и на месте первых глинобитных мазанок выросли серьезные постройки: за создание компьютерных игр взялись солидные фирмы. Ну, а с изобретением ПК население Игрограда начало увеличиваться в геометрической прогрессии. И если во времена закладки фундамента первых домов, город можно было обойти за десять минут, то сейчас только на знакомство с основными районами требуется не один день. Поняв, что гости все прибывают, городские власти создали **Бюро игрового туризма (БИТ)**. Сегодня мы приглашаем вас, наши читатели, на первую экскурсию по нашему городу.

Вначале я, как старший экскурсовод, расскажу, что вы вообще сможете найти и посмотреть на его территории в ходе этой и дальнейших экскурсий. Как и во всяком уважающем себя городе, в центре Игрограда находится **Городская площадь**. На ней расположены **Почта**, **Рынок**, **Центральная библиотека** и **Вокзал**.

Вот уже десять лет, как площадь носит гордое имя «Интернет». Отсюда открывается широкая панорама улиц, застроенных разнообразными домами-играми. С площади вы, к примеру, можете увидеть квартал MUD'ов. Рядом находятся районы РТС и РПГ. Недалеко располагается и многими любимый местный гарлем — район 3D-шутеров. Впрочем, не буду перечислять их все, надеюсь, большинство из них вам знакомы.

Всем гостям Игрограда я рекомендую посетить нашу **Центральную библиотеку**. Тут вы ознакомитесь с историей как отдельных зданий, так и всего Игрограда. Для тех же, кому не хватает на это времени, будем проводить небольшие обзорные экскурсии по библиотечному хранилищу.

Игроград молод, однако в нем уже есть заветные старые добрые уголки, своего рода **Музей** под открытым небом. Это те игры, что уже давным-давно пройдены, но которые до сих пор многие посетители города время от времени запускают на экранах своих компьютеров. Посещение таких мест станет неотъемлемой частью нашей газеты.

Конечно, рассказывать мы будем не только о готовых играх-зданиях, в которых справляют **Новоселье** граждане Игрограда, но и о строящихся или только нанесенных на план-схему города строениях. Назовем эту часть **Игрострой**. Не забудем и о тех, кто строит новые здания, — компании-производители новых игр. Мы планируем постоянно рассказывать об их истории и планах на будущее, ведь не будь подобных фирм, мы с вами до сих пор жили не в прекрасном городе будущего, а ютились бы в маленьких полуразрушенных сарайчиках.

Наверняка, многие из вас уже бывали или только собираются побывать в игровых клубах. Где, как не там, можно не только поиграть в одиночку, но и вызвать на состязание своих друзей и оппонентов? Путешествия по этим **Злачным местам** также станут неотъемлемой частью наших пока ежемесячных обзоров. Вам, как гостям Игрограда, стоит перед посещением подобных заведений узнать, куда можно заходить без опаски, а где и без штанов можно остаться, не получив взамен ничего полезного.

Многие из жителей города любят на выходные покинуть пахнущие асфальтом улицы, чтобы отправиться на природу и в свободной обстановке применить на практике полученные в Игроградских стенах знания. Описания этих **Пикников** обязательно появятся в экскурсионных планах, и вы сможете регулярно узнавать, что, где и как происходило или будет происходить на подобных сборищах.

Да, я только недавно осознал, что у нашего замечательного города нет герба. Как и положено в развитых странах, мы не станем утверждать его исключительно в нашем тесном кругу, а вынесем его создание на всенародное обсуждение. Поэтому рисуйте и поскорее присылайте на наш адрес свои проекты. Самый лучший из них мы опубликуем, а его автор получит приятный сюрприз.

Ну, на сегодня вроде все. Напомню только, что мы всегда с радостью получаем и читаем ваши письма. Надеюсь, что и этот номер не станет исключением. Ведь работаем мы для вас, уважаемые читатели, гости Игрограда.

Щотижнева газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №22-23(35-36), 31.05.1999.

Тираж: 15 000. Ціна договірна. Реєстраційне свідоцтво: серія КВ № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Укрпошта»: 35327. Видавець: ТзОВ «К-Інфо». Редакція: Україна, м. Київ-80, а/с 25, тел. (044) 456-32-55, info@mycomp.com.ua

Продюсер і шеф-редактор: Михайло Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гущин (пейджер (0-69) №12899); **Відповідальний секретар:** Тетяна Кохановська; **Наукові редактори:** Денис Мельник, Євген Міхлін, Сергій Толокунський; **Літературні редактори:** Оксана Пашко, Олексій Дєєв; **Комп'ютерна верстка та дизайн:** Микола Угаров; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслова; **Художник:** Федір Сергеєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (sovet@mycomp.com.ua); **Геймові редактори:** Андрій Ясенков (yan_andrew@yahoo.com), Юхим Беркович; **Музичний редактор:** Віктор Пушкар

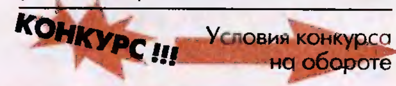
Кольороподіл: видавництво «TV-ПАРК»

Друк: комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ». 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 16.04.99 Зам. № 0534714

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Первое, что вам стоит сделать, попав в наш город, так это почитать его официальную газету «Игроградские вести». Ее главный редактор Ян Эндрю ознакомит вас с самыми последними новостями.

В номере



Сплетни

D**igital Anvil* перенесла дату релиза 3D-action'а ***Loose Cannon на начало следующего года. Причина — желание «еще доработать игру».

A**ztech New Media* решила не публиковать add-on к *Shogo: Mobil Armor Division* — ***Legacy of the Fallen (разработчик — *Anarchy Arts*), хотя еще совсем недавно они признались в том, что она готова на 80 процентов. Впрочем, компетентные источники сообщают, что релиз add-on'а все-таки должен состояться. Новый издатель и дата пока неизвестны. Кроме того, подобная судьба была уготована и другому проекту — ***Shugotenshi***, разрабатывавшемуся компанией *Instant Access*. Самое интересное, что не нашлось никого, кто прокомментировал бы ситуацию. А в *Monolith* утверждают, что решение о закрытии проекта исходило именно от разработчиков.

Определился паблишер долгожданной английской версии ***Jagged Alliance 2***. Им станет компания *TalonSoft*, а дата релиза — конец июля. Это смещение (а ведь немецкая версия вышла уже 19 апреля) связано с особенностями заключенного с *Sir-Tec* договора, а не проблемами собственно игры.

21-22 мая в Нью-Йорке проходил розыгрыш мест (и призов) четвертого сезона ***Чемпионата PGL***, организованного *AMD Professional Gamers League*, включавший в себя соревнования по

AMD PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE PGL

StarCraft'у и *Quake II*. Присутствовало 16 финалистов из нескольких стран, из которых победителями стали канадцы: в «Старкрафт» Guillame «X'Ds-Grrrr» Patry, а в Q2 — Boniface «Kuin» Danan. Судя по всему, наших там не было...

L**egend Entertainment* готовит mission-pak для *Unreal* — ***Return to Na Pali, где будет 14 новых уровней для сингл-плейера, 6 новых DM-уровней, три новых вида оружия и три незнакомых монстра: Predator, Spinner и Terran Marine. *Predator* — небольшая и, в принципе, не опасная рептилия, которая скорее кинется убегать со всех ног, чем нападет на вас. Представляют опасность в стае. *Spinner* — нечто среднее между тарантулом и скорпионом. К тому же еще и здоровый, и чем-то кидается. А *Terran Marine* — простой американский парень в камуфляже с гранатометом или винтовкой.

Сюжет предложен следующий: вашего героя, сбежавшего заключенного, который, как вы помните, болтается по космосу в спасмодуле (так закончился Unreal), подбирает экспедиционный корабль. Но спасать они прилетели отнюдь не его, а исследовательские журналы научной станции «Прометеус», которая при таинственных обстоятельствах совершила вынужденную посадку на Na Pali. И героя ставят перед выбором: либо «добровольно» помочь в деле спасения информации (за вознаграждение — полное оправдание и освобождение), либо отправиться обратно в тюрьму ожидать смертной казни. Выбрали второе, посмотрели ролик, выбрали первое, играем...

Благодаря компании *Loki Entertainment Software* в этом году на операционную систему *Unix* будут перенесены такие игры как: *Myth II*, *Railroad Tycoon II* (вместе с add-on'ом) и *Eric's Ultimate Solitaire*. По-видимому, в планах компании и дальнейшее импортирование хитов (чуть ранее вышла *Civilization: Call to Power*).

Совсем недавно *Sony Online Entertainment* обновила свою онлайновую игровую службу (**http://www.station.sony.com**), добавив целую кучу новых игр: карточные, шашки, шахматы, нарды... Всего насчитывается 16 сюрпризов. А один из крупнейших поисковых сайтов — *Yahoo*, обладающий также и приличным комплектом web-based игр, пополнил свою коллекцию онлайновым футболом. *Fantasy Football* доступен по адресу **http://fantasysoccer.yahoo.com/mls** и здесь же вы можете немедленно вступить в Лигу, после чего можете принять непосредственное участие в соревновании.



Сообщение о новом городе в expansion pack'е *HM&M3*: ***Armageddon's Blade*** вызвало массу разноречивых мнений, многие из которых сводились к недоуменному вопросу: «С зенитками на драконов?» И, видимо, именно это несоответствие стало причиной недавнего сообщения о снятии современного города в разрабатываемом проекте. Но вопрос о существовании дополнительного замка остался открытым.

До осени этого года отложен выпуск игры ***Slave Zero***. Правда, с ней ничего страшного не произошло, разработчики клятвенно уверяют, что игрушка уже почти готова и тестируется.

ЗАПИТУЙТЕ!

«Мій комп'ютер» уроздріб:
1. Кіоски «Преса».
2. Пункти передплати газети «Київські Відомості».
3. Газетні розкладки на станціях метро.
4. Газетні розкладки на зупинках швидкісного трамвая.
5. НТУУ «КПІ», 19 корпус.
6. «1000 компьютерных мелочей», Крещатик, 27А, т. 224-41-40

УВАГА!!!

Попередні номери газети «Мій комп'ютер» можна придбати за адресою: вул. Михайлівська, 1/3, **магазин «Ді-ксі»** (готель «Козацький», вхід з боку Майдану Незалежності).

Усім слухачам сертифікованих Microsoft курсів **Мережевої академії** (вул. Дегтярівська, 62, т. 241-84-21) номери газети під час навчання надаються безкоштовно.

Магазини та офіси київських комп'ютерних фірм, де разом з покупкою можна безкоштовно отримати газету «Мій комп'ютер»:
1. **Spin White**, вул. Верхній Вал, 72, к. 23.т. 416-41-10.
2. **Альфа МР**, пр. Перемоги, 80/57, т. 446-52-87.
3. **Мастер 8**, вул. Виборзька, 81/83, т. 241-84-00.
4. **Инкософт**, вул. Богдана Хмельницького, 26-в. т. 246-43-89.
5. **Корифей**, Святошин, ул. Ф. Пушиной, 30/32, т. 451-02-42
6. **OST**, Красноармейская 57/1 (Планетарий), т. 220-40-29, 244-42-97

Запрошуємо до співпраці ПРИВАТНИХ РОЗПОВСЮДЖУВАЧІВ!

НОВЫЙ КОНКУРС!

В первую очередь, среди авторов статей. Хотя читатели тоже внакладе не останутся.

Условия конкурса
«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. Две статьи, получившие наибольшую сумму баллов, выставленных читателями, выходят в финал.
3. Во втором номере следующего месяца публикуется список лучших статей для финального голосования.
4. Через две недели подводятся итоги. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшие статьи месяца автоматически попадают в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» ☺ !

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-ти балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Высылать можно просто вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Можно присылать письма и в электронном виде, просто указав номер газеты,порядковые номера статей и оценки к ним.
3. Если вы прислали письмо к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они участвуют в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА», разыгрываются 1 первый, 2 вторых, и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ:
Киев-080, 254080, а/я 25, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».
E-MAIL: best@mycomp.com.ua

Фанаты *Diablo*, не имеющие 3dfx-карт, могут вздохнуть полной грудью — *Blizzard* объявила, что помимо GLide в игре будут присутствовать и OpenGL-библиотеки. О правильности такого решения говорит уже то, что результаты голосования по самым ожидаемым играм на западных сайтах зарегистрировали усиленный интерес к этой игрушке. А что, разве могло быть что-либо другое☺?

Третья часть имитатора полицейского спецназа ***SWAT3: Close-Quarters Battle*** обзавелась новеньким сайтом (**http://www.sierrastudios.com/games / swat3/**), где выложили последнюю информацию по игре. Итак, нам предстоит командовать группой из пяти человек, охраняя закон и порядок в Лос-Анджелосе, причем игра должна быть от первого лица. Кроме того, обещано 20 миссий. Потрясающая графика и необычайно развитый интеллект противников.

На официальном сайте игры ***Alpha Centauri*** выложили достаточно необычный сценарий. Сюжет, в целом, прост: на далеком континенте обнаружен неизвестный артефакт: *The Borehole Cluster*. Четыре стороны, разбившись на два лагеря, начали борьбу за обладание этим чудом Галактики. И вы, соответственно, будете играть за одну из этих сторон. Интересно? Тогда забирайте — **ftp://ftp.owo.com/pub/alpha/Borehole.exe** (74kb)

Ждем

В октябре этого года на полках магазина появится раллийный симулятор



Rally Masters (в Америке — ***Test Drive Rally***), создаваемый *Digital Illusions*.

Самый что ни есть third-person action, под кодовым названием ***Commando*** зреет под крылышком *WestWood*. Судя по всему, это будет очередное событие во вселенной *Command&Conquer*, но на этот раз мы будем проходить все миссии, играя за простого пехотинца. Причем, авторы собираются привнести в игру всех юнитов и все здания из оригинальной версии, так что мы будем летать на Orc'е, кататься на APC, рассекать просторы пустынь на багги и все это в трехмерном мире, с использованием нового движка. По словам разработчиков, они не хотят получить в результате элементарный «run-and-gun» боевик, но что они собираются сделать — неизвестно. А учитывая, что игра планируется «Sometime in the year 2000», все еще может неоднократно поменяться.

В конце года нас ждет очередной вертолетный имитатор ***Comanche 4*** от *Novalogic* (**http://www.novalogic.com**). В качестве «рабочей лошадки» нам подгонят RAH-66 Comanche, но по своей сути игрушка будет представлять собой улучшенный вариант прежних игр серии, и присутствуют все их особенности плюс чисто графические и интерфейсные улучшения.

Кроме того, *NovaLogic* официально анонсировала ***Armored Fist 3***, оче-



редной имитатор порядком надоевшего всем *«Абрамса»*. Разработчики сделали большой упор на сетевую игру, конечно же, с поддержкой всех наличных технологий. Использование нового, 32-битного, Voxel Space Engine позволяет (по словам авторов) достичь неимоверного реализма при воспроизведении ландшафтов и эффектов (например, дыма и взрывов). Кроме того, помимо нашего 60-тонного танка в наше командование будут переданы подразделения поддержки — та же пехота, которая по их идее должна играть отнюдь не скромную роль. Релиз назначен на это лето. Тогда и проверим.

Последний имитатор, над которым трудится эта компания — симулятор подводной лодки ***WolfPack II*** (кстати, это сиквел популярной игрушки 1990 года выпуска). Играя за немцев, вы будете командовать субмариной класса U, союзники же подарят нам целого противолодочного охотника. Разработчики обещают динамическую кампанию для обеих сторон с большим количеством разнообразных миссий. Игра будет поддерживать 3dfx Glide и Direct3D, обеспечивая тем самым великолепные эффекты: смену дня и ночи в реальном времени, погодные условия, а также возможность побродить по своему кораблю, заглянув, например, на палубу или в трюм. Безусловно, не останутся обиженными и поклонники сетевых боев — присутствует поддержка онлайнового сервера *NovaWorld*. Релиз ожидается весной 2000 года

Westka** Kommunikations* запланировала на первую половину 2000 года выпуск adventures/RPG ***Arcatera, в которой нам предстоит за три недели реального игрового времени спасти одноименный волшебный мир от Темного Братства, которое стремится свергнуть с престола Принца и собственноручно



управлять королевством. Нелинейный сюжет делает игру непредсказуемой, всевозможные квесты решаются несколькими путями. Местные жители и ваши враги будут жить собственными проблемами, а в качестве ролевых элементов рассматриваются наличие магии, групповые бои, индивидуальность каждого персонажа и его развитие с течением времени (что гарантируют такие параметры как experience и levels). Единственное, что создает некоторые сложности — это аппаратные требования — PII-350, 64 MB RAM, притом, что игра все же не будет трехмерной.

Демо-версии для всех!

Illusion Softworks выпустила облегченную (46.8 Мб вместо почти 80) демо-версию своей игры ***Hidden&Dangerous*** — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/hiddens.zip**



А *Eidos* поделилась 14.5 Мб демо-версией 3D RTS ***Warzone 2100*** — миссии из второй и третьей компании. Лежит здесь — **ftp://ftp.eidosinteractive.com/pub/pc/warzone/Demo/urbanWarzone2100.exe**

Новый вариант демо-версии ***Battlecruiser 3000 AD 2.0*** — с вычищенными багами (**ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/bc3kv20demo.exe**)

А на **http://www.gta2.com/** выложили восемь роликов из новой игры GTA2, сделанных под Quicktime4.

Патчи, патчи, патчи...

Вышел новый патч для игры ***Tales Of The Sword Coast*** (продолжение Baldur's Gate), занимающей лидирующее положение по продажам. Патч двух видов, американский и английский, из которых нам более интересен второй, исправляющий дополнительно и запрет запуска игры под не-английскими операционными системами. Лежит здесь — **http://www.bgchronicles.com/files/misc/BGMain2UK.zip**, весит почти 2 Мб и содержит в себе правильный BGMain2.exe файл.

Появился официальный патч (v1.2) к продолжению *BattleZone* — ***Red Odyssey*** — **http://www.a1.com/djanitors/OdysseyPatchv12.exe**.

Sierra Studios выпустила патч для своих автогонок ***Nascar Craftsman Truck Racing***. Исправляет проблемы с Voodoo3 и Voodoo Bansht — **ftp://ftp.avault.com/patches/nctruc11.exe/**.

Кроме того, ***Sin*** тоже получил «обновку» — патч (v1.05, **http://www.ritual.com/files/singame105.zip**). Убраны баги с демо, улучшена оптимизация с процессорами AMD 3Dnow и исправлен Sin STF.

Частичные «обновки» для известных программ:

Centipede — **ftp://ftp.avault.com/patches/centipede-may99.zip**;

Warzone 2100 — **http://www.voodooextreme.com/files/wz2100-update103b.exe**.

Железо

Невероятно, но факт — *NVIDIA* продала уже около 1 млн. графических чипсетов ***TNT2***, а по реализации чипов вообще минула 10-миллионную отметку.

3dfx выложила на своем сайте новые драйверы для ***Voodoo3*** и ***Voodoo Banshee*** под *Linux*. Скачать можно с **http://www.3dfx.com**.

Для обладателей материнок на базе чипсета ***ALi Aladdin V*** предлагается бета-релиз новой версии IDE-драйвера. Желающие могут обратиться по адресу: **ftp://market.ali.com.tw/driver/v351.exe**.

3Dlabs анонсировала видеокарту ***Permedia3 Create!*** с 32 Мб ОЗУ на борту, в основе которой — последняя фирменная разработка — графический процессор *Permedia3*. Как и его предшественник, он ориентирован скорее на дизайнеров со средним достатком, чем на массовый рынок (пиковая производительность — 11 млн. полигонов/сек., но и цена за Create! впечатляет не менее ее технических характеристик — $229).

Посмотрите налево. Вы видите планомерно воздвигающееся Нечто, похожее на поселение древних викингов. А если учесть, что новостройка находится на границе районов RPG и 3D-шутеров, по завершении строительства проблем с ее заселением быть не должно.



Андрей ЯСЕНКОВ

Ролевые игры занимают особое место в индустрии развлечений. Так же, как и shooters from first person, так называемые FPS. Начав с *Wolfenstain* и *Doom*, последние стремительно эволюционировали, сместив цели и расширив задачи игры. Первой ласточкой стал *Trespasser*, после него появился *Thief*, и вот теперь анонсирован новый проект — ролевик ***RUNE***, создаваемый компанией *Human Head* на основе доработанного engine игры *Unreal* от *EPIC*.

Разработчики попытались привнести в игру мифический мир Севера, проиллюстрировав эпизодами из саг. Практически все когда-либо слышали о скандинавских богах, скажем, Торе или Одине. Думаю, что история игры будет интересна многим.

На данный период создатели не спешат поделиться своими планами, справедливо полагая, что «игра — это открытия и приключения в ее процессе, и если сейчас рассказать все, то ее очарование будет потеряно». Если не вдаваться в подробности, сюжет развивается примерно так: X век нашей эры, Скандинавия, в которой кишат ужасные существа, дышащая мощным и грозным волшебством и вездесущей властью богов. В этот мир и попадаете вы, молодой викинг *Рагнар* (Ragnar), стремящийся доказать свою полезность клану. Как оказывается, соседнее племя не только нападает на ваши деревни, но и совершает набеги на побережье всей Скандинавии. Они грабят и убивают. Подозрение падает на местного вождя *Конрака* (Conrack), однако никаких доказательств против него Рагнару и его товарищам собрать не удается. Конрак авторитетный вождь, поэтому противостоять ему в открытую Рагнар не может. Остается одно — самому провести расследование, что, собственно, и составляет цель игрушки.

В игре используется линейные принципы построения сюжета для создания целостной законченной истории. Игра разделена на три части. Как обычно, вы сможете выбрать один из путей для ее прохождения. Так, например, сильные игроки смогут продвигаться к победе с помощью грубой силы, ловкие же при желании смогут избегать опасностей и предупреждать сражения.

Разработчики отдельно отмечают, что собираются максимально сбалансировать боевые схватки и исследования. Если углубиться в игровой процесс, то игра станет приключением от третьего лица с простой, но элегантной системой ведения боев, сфокусированной на фехтовании, а не на стрельбе с дальнего расстояния. Рагнар будет использовать разнообразное оружие, которым действительно сражались викинги. Это будут топоры, мечи, булавы и тому подобное. Кроме того, будет и дальнобойное оружие — типа дротиков, но их запас будет ограничен. И конечно же, рунические артефакты, которые позволят совершать настоящие опустошения.

Но основное внимание будет сосредоточено на холодном оружии, прежде всего, конечно же, мече, а не на высокотехнологичных излучателях. Конечно, это не означает, что в вашем распоряжении не будет находиться ничего другого. Просто редкие магические артефакты желательно приберечь для более подходящего случая, чем простые истребления врагов на ранних этапах игры. Нужно сказать, что использование предметов для своего развития и окружающей среды для улучшения позиции будет одной из основных тактических принципов игры.

Мир Rune будет очень разнообразным. Он богат как разумными (использующими различную тактику), так и неразумными (глупыми, но сильными и потому опасными) существами. Они все в своем роде уникальны: некоторые существа будут сильны в сражениях на мечах, другие будут, например, использовать тактику hit-and-run, третьи для достижения наилучшего эффекта от нападения станут объединяться в стаи.

Но интересно то, что не все существа попытаются вас убить — некоторые постараются прожить подольше и не будут нападать, в то время как остальные захотят вас атаковать. Самыми же жестокими и опасными противниками будут, конечно, другие викинги. Существа, которых вы найдете в игре, будут являться некоторым синтезом темных персонажей из Северных легенд (карликов, гоблинов, великанов) и монстров, созданных фантазией разработчиков. Кроме того, у каждого создания имеется своя собственная линия поведения, для адекватного реагирования на то, что делаете вы сами. *Unreal* сам по себе имел большое количество AI-скриптов, и теперь появилась возможность их улучшить, причем так, чтобы каждый персонаж имел свой характер и старался бы мыслить более реально. Вступив в схватку с противником, игрок почувствует, что это действительно настоящее сражение, ведущееся по жестоким правилам суровой реальности. Напарника у вас не будет, увы. Но взаимодействовать с другими существами в игре вы сможете.

Rune выйдет примерно в середине 2000-го года, пройдя стадии бета-тестирования и, конечно, демо-версий. Вот тогда-то мы и посмотрим, насколько оправдаются интригующие обещания разработчиков.

Дамы и Господа! Попрошу вашего внимания. Мы въезжаем в густонаселенный район РТС. Целый квартал в нем занимают знаменитые небоскребы C&C и C&C Red Alert. Сейчас вы можете по достоинству оценить архитектурный ансамбль под названием C&C2: Tiberium Sun, в котором уже приступили к косметической отделке. Судя по замыслу архитекторов, должно получится что-то грандиозное.



Андрей ЯСЕНКОВ

До сих пор хорошо известный всем жанр real-time strategy (RTS) шел по пути эволюционного развития: добавлялись новые элементы игры, усложнялась задача, расширялся спектр возможностей, однако каких-то существенных изменений мы не замечали. Но количество всегда имело тенденцию со временем переходить в новое качество — и это, судя по всему, собирается продемонстрировать все та же *Westwood Studios.*

Сразу хочу заметить, что Westwood сделала больше RTS, чем кто бы то ни было. Немного истории: в 1992 году Westwood'овская *Dune 2* четко обозначила параметры нового жанра, а с выпуском игры *Command&Conquer* в 1995 году компания обеспечивает ему равные права с самыми популярными жанрами. И несмотря на временный перерыв в анонсировании крупных продуктов, ограничиваясь лишь производством различных дополнений, все это время компания упорно работала над созданием сиквела. Сегодня они уже готовы к выпуску второй части ставшего уже классикой хита 1995 года, имея довольно неординарные представления о сильных и слабых сторонах подобных игрушек.

Итак, грядет восход ***C&C2: Tiberian Sun***. Каким же теперь предстанет наш многострадальный мир?

В контексте разворачивающего исторического периода *Red Alert* оказался предвестником *C&C*, охватывая события второй трети 20-го века; в самом *C&C* действие происходит в конце столетия; герои *Tiberian Sun* выходят на арену приблизительно тридцатью годами позже. Сюжет игры сам определяет победителей: это — *GDI.* Но проходит совсем немного времени и они с удивлением узнают, что проблемы вовсе не решены, а скорее наоборот — только начинаются. У человечества появился новый и еще более опасный противник: сам тибериум. Несмотря на предупреждения ученых о возможной опасности и непредсказуемых свойствах этого инопланетного минерала, нельзя сказать, что GDI активно препятствовала его распространению. Тибериум превратил большую часть поверхности Земли в пустыню, основная часть населения планеты была уничтожена. Выжившие мутировали в уродливых существ, в которых едва ли можно было различить людей. Только самые холодные и засушливые регионы были недоступны «зеленой смерти», поэтому, выполняя отчаянный план GDI по эвакуации людей из опасных районов, практически все оставшиеся в живых переселились туда. Гражданская элита и разведка GDI расположила свой штаб на «Филадельфии» — одной из нескольких орбитальных станций. Именно этот эпизод открывает сюжетную панораму новой игры со стороны GDI.



Братство NOD, перенесшее серьезный удар и разделившееся на враждующие группировки, ищет прибежище от тибериума в подземных пещерах и пустынях. Но выясняется, что рапорты о смерти Кейна были ложны: унесенный из-под обломков Храма NOD в безопасное место преданными коммандос он выдвигает себя как лидера возрождения Братства. Вместе с этим он параллельно проводит эксперименты для создания новой расы элитных солдат, обладающих сверхчеловеческими способностями и иммунитетом против тибериума. NOD'овская часть игры начинается гражданской войной Братства, когда Kane пытается сбросить марионеточное правительство Hassan'а, пришедшего ему на смену.



Но есть еще и третья сила, именующая себя *The Forgotten* (забытые) — то, что осталось от мирных жителей. Серьезную угрозу для них представляют люди Kane'а, которые используют мутантов для своих химических экспериментов. Игнорируемые людьми GDI они — непризнанные неприкасаемые современного мира.

Кроме того, ученые внезапно выясняют, что тибериум подразделяется на несколько видов и, похоже, обладает собственной «программой». Посланный неизвестной инопланетной расой мощный источник энергии на самом деле оказывается сложным терраформирующим веществом, способным перестроить окружающую среду для благоприятной жизни пришельцев. На вопрос, будут ли чужие принимать активное участие в боевых действиях или останутся в тени, ведущий продюсер Donny Miele ответил: «Появление в игре инопланетян зависит от присутствия на планете тибериума; и насколько их влияние будет весомым, вы узнаете уже в процессе самой игрушки...» Так что на поле боя может появиться еще один мощный противник.

Первое, что обращает внимание в C&C2 — новый интерфейс. Основное новшество — косоугольная перспектива, сменившая вертикальный обзор первого C&C и уже ставшая неким стандартом для этого жанра. Графический «движок» был написан «с нуля»; он будет содержать множество нововведений, таких как 3D-воксельные моде-



ли, позволяющие видеть их абсолютно со всех углов и осуществлять действительно живую анимацию, динамическое цветное освещение. Будет представлена деформируемая окружающая среда. Tiberian Sun станет поддерживать 16-битную SVGA-графику и целый ряд специальных эффектов. Цветное освещение позволило дизайнерам разместить световые источники по всей карте для ночных миссий, и это единственное, для чего могут потребоваться 3D-карты, поскольку они не обрабатывают воксели. Еще нас побалуют различными погодными эффектами, вносящими в игру элемент приятного хаоса — как песчаные черви во второй Дюне. Удары метеоритов наносят значительные повреждения юнитам и зданиям, а также порождают новые поля тибериума вокруг кратера. Ионные штормы, которые могут длиться несколько минут, способны причинить вред всем без исключения юнитам, даже танкам-невидимкам.

Наше воображение безусловно впечатлят мосты и туннели, которые можно разрушить и без особого труда починить; взрывы оставляют воронки, а ваши юниты смогут модифицировать окружающую среду в тактических целях. Например, Mammoth Tank серией залпов создаст проход в скале, мешающей ему проехать. Неудачно брошенная граната отскочит и покатится. С другой стороны, такие функции, как линия обзора (line-of-sight) и преимущества возвышенности, скорее всего не будут применены в C&C2.

Общение с мирным населением также станет довольно важной особенностью игры, как в плане сюжета, так и в плане игрового процесса. Союз с Забытыми может иметь свои преимущества, поскольку они могут дать вам новые технологии, не доступные ни GDI, ни NOD. Похожая ситуация может возникнуть и в случае появления инопланетных войск, которые смогут дать игроку возможность строить новые футуристические юниты, но разработчики замалчивают все подробности☹.

Westwood также надеется сделать окружающую среду более динамичной и интерактивной. Случайно загоревшееся дерево может стать источником настоящего лесного пожара; взорвав лед под бронетехникой, вы с удовольствием будете любоваться, как смертоносная железяка, пуская пузыри, идет ко дну. Обломки взрывающихся боемашин воздействуют на ближайшее окружение. Кроме того, как и в реальном бою, они осыпают близлежащую территорию и остаются на поле боя. Специальный юнит под названием Мусорщик (Scavenger) (его можно приобрести, находясь в союзе с забытыми) собирает из этих обломков работоспособные юниты. Воксельный рендеринг также позволяет создавать реалистичные эффекты повреждения.

Разработчики и на этот раз приготовили достаточно любопытные виды пехоты и боевой техники. Среди всего прочего в вашем распоряжении будут: пехота с реактивными жилетами, три вида вертолетов Orca, ходячий роботоподобный танк, sonic-танк, танки на воздушной подушке и даже подземные танки-«кроты» и БМП (APC), которые могут зарыться под землю и, преодолев некоторое расстояние, вынырнуть затем в центре вражеской базы.

Кроме того, обещано введение системы повышения опыта, которая будет применима к любому юниту в игре, и станет означать приобретение им более высоких hit points и защиты. Некоторые юниты смогут приобретать дополнительные возможности или повышать уровень AI. К примеру, опытный Stealth tank NOD'ов будет применять замысловатые тактические трюки при атаке: появляться, стрелять, опять исчезать, менять позицию для защиты от бомбового удара.

Харвестеры будут также тактически «умнее»: на них возложат задачу предупреждать игроков, если в безопасном районе не будет тибериума. Если харвестер по ошибке направлен на вражескую территорию, он не будет упрямо лезть под огонь, а предупредит игрока, что вошел в опасную зону и начнет отступать. Однако игрок может заставить харвестер собирать тибериум, несмотря на риск.

Большим сюрпризом является то, что в Tiberian Sun не будет морских юнитов, но их с лихвой компенсирует техника на воздушной подушке. Создатели игры аргументировали это желанием ликвидировать противостояние мощного флота и наземных сил или не допустить ситуацию, когда вы не можете завершить миссию из-за того, что один вражеский юнит болтается в океане и вам его не достать☺.

Система строительства также подверглась переработке. Скажем, после возведения нового здания его можно усовершенствовать путем наращивания новых компонентов в специальные предусмотренные на этом здании ячейки. Причем, возможных апгрэйдов будет больше, чем реальных мест под них, а преимуществ, связанных с наличием нескольких одинаковых зданий больше не предвидится. Эта система позволит разветвлять постройку базы в разных направлениях, в соответствии с особенностями данной миссии.

В отличие от оригинальной C&C, выбор каждого задания будет влиять на возможность дальнейшего выбора другой задачи, что сделает игру более нелинейной. Так что, если вы беретесь за выполнение миссии (к примеру, захват базы), вам придется максимально организовать свои тактико-стратегические способности и проверить быстроту вашей реакции. Есть вариант взять другое задание, которое позволит вам уничтожить каналы снабжения этой базы и, когда вы приступите к выполнению центральной задачи, подкрепление на базу не придет, что облегчит выполнение миссии.

C&C2 будет поддерживать игру с 8 игроками на LAN'е и с 4 в Internet, а игроки смогут устраивать бои с 1-7 компьютерными противниками. В игру будет встроен *Westwood Chat*, и добавлены опции: запрет атаки харвестеров, изменения начальных настроек юнитов и ресурсов и др., а также поддержка ladder рангов и *Battle Clan*.

Рабочая версия игры продемонстрирована на выставке *E3*, так что есть шанс дождаться релиза уже в этом году☺ — скорее всего в августе.



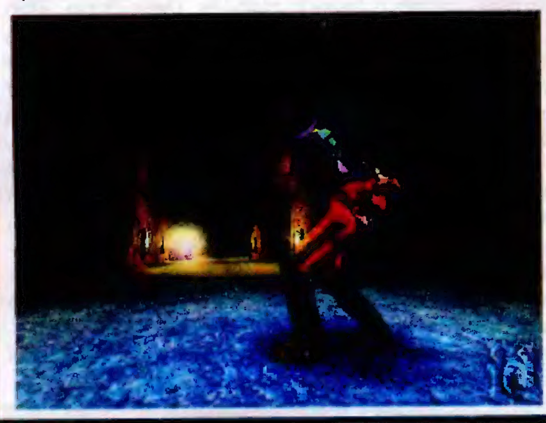


На арену Колизея Игрограда выходят... нет, не тигры и пантеры — МОНСТРЫ ТРЕТЬЕГО КВЭЙКА. Многие из вас не один день провели в лабиринтах, созданных компанией id SoftWare. Мы надеемся, что третий элемент знаменитого Квейк-комплекса смело сможет претендовать на титул одного из чудес Света (разумеется, компьютерного). Поручаю вас местному смотрителю диковинного зверинца.

Владимир ЛЫСЕНКОВ aka Armageddon

НА АРЕНУ ВЫЗЫВАЕТСЯ

Скоро, скоро мы сможем поиграть в третью часть самой мультиплейерной игры мира Quake, а пока приходится довольствоваться ее тестовой версией, предоставляющей хотя и не полную информацию об игрушке, но все-таки достаточную, чтобы осознать: пришла новая эра в мир 3D-шутеров. Разработанная на собственном движке ***Quake3*** — самая быстрая и динамичная игра на сегодняшний день. По сути, это усовершенствованная версия *Quake2*. Герои сражаются тем же оружием, пользуются теми же принципами и той же тактикой. Такие феномены, как *rocket jump* и *double click jump*, которые были всего лишь глюками движка, перешли на официальную основу. Чувствуется и влияние других игр. Например, на уровне *Q3TEST2* очень много антигравитационных площадок, запрыгивая на которые, вы стремительно возноситесь вверх: не правда ли, очень напоминает «прыгалки» из Half-Life?



В тестовой версии представлено всего два уровня и пять видов оружия. Когда вы респаунитесь, в руках окажется не просто бластер, а *электрошоковая перчатка* и *автомат* (аналог mashinegun), которым даже можно кого-то убить ☺. Побегав по уровням, обнаружите *двустволочку*: по сравнению с ее аналогом super shotgun, тут повышена скорострельность и убойность (вот RippeR'у раздолье ☺). В вашем распоряжении незаменимый атрибут всех 3D-Shooter'ов — *Rocket Launcher*: здесь снижена убойность, повышена скорострельность, а его ракеты видны за километр по отсветке и газовой трассе. Визуально Rocket Launcher похож на своего предка из Quake1. Изменился и *Railgun*: скорострельность «рельсы» увеличена, а повреждения несколько меньше — и оружие из DOOM'а: *Plasma Gun*, заменяющее Hyper Blaster. *Броня* делится на постоянную и временную, как мегахелс, то есть, взяв такую броню, будете наблюдать, как она постепенно уменьшается. Впервые в ваших руках выбор сложности мультиплейера. При нормальной сложности максимум вашего здоровья равняется 100 процентам, а при большей будете бегать с 75%. Кстати, в Quake3 вы респаунитесь со 130% здоровья, причем 30% уменьшаются со скоростью мегахелса. *Inventory*, скорее всего, останется таким же, хотя возможны некоторые добавки вроде *защитного костюма от лавы*, *антигравитатора* (Jet Pack), *полуквада* (как в Quake2: The Reckoning), *суперброни* etc.

В вопросе о происхождении движка очень много непоняток. Одни утверждают, что Quake3 работает на своем собственном оригинальном движке, другие считают, что на сильно модифицированном движке от Unreal.

Структура игры осталась почти без изменений, только на поворотах и стрейфах больше заносит, и в воздухе можно повлиять на направление полета. Надеемся, полная версия игры с sin-

gle play'ем появится не раньше, чем через два месяца, так как не устранена масса недостатков. Также следует улучшить прорисовку и конструирование моделей и скинов. Последние в тестовой версии никуда не годятся: судите сами, вместо мужественных десантников и симпатичных девушек по уровням бегают просто накачанные ржавые андроиды с впаянной в мясо железной пластиной вместо лица.

Характерная особенность Quake3 — *безвоздушное пространство*, которое окружает уровень, вместо стен, как на The Edge. Если вы свалитесь в эту пропасть, можете вычесть из своего счета один фраг. На уровнях тестовой версии присутствует старая, добрая *лава*, поэтому можно предположить, что в оригинальной версии есть такие химические среды, как слизь, кислота, газ и просто вода. Существует и несколько улучшенная и усложненная *система телепортов*, а также tech powerup'ы, или, попросту говоря, *руны*. Они похожи на присутствовавшие раньше в Capture The Flag for Quake2, но в тест-версии можно увидеть только персональный телепортер. Хорошо знакомый *квад* почти не изменился, то же учетверение выстрела, но выглядит он, как точная копия логотипа Quake3. «Квадратного» видно издали не только по характерному синеватому свечению, но и по электрическим разрядам, бегающим по его телу. Если вы взяли квад, и вас убили, например на 20-ой секунде его работы, он из вас выпадает, и подобравший его будет квадовым еще десять секунд.

Разработана и хорошо развита присутствовавшая пока только в CTF'е система *id*. Теперь, наведя на противника прицел, вы увидите не только его имя, но и название команды. Любой выстрел в Quake3 дает о себе знать громким звуком и характерной для каждого оружия цветовой гаммой, заметной с любой точки на открытой местности.

Параллельно идет разработка *Capture The Flag for Quake3*. Судя по слухам, это будет нечто потрясающее (что-то вроде Quake2: Haos и Team Fortess for Half-Life (Full Version)). Ведутся серьезные разговоры об add-on'ах, однако пока не стоит радоваться: помните, что случилось, когда абсолютно левая фирма взялась за разработку первого mission pack'а к Quake2? Правильно, получился Juggernaut for Quake, и представлял он из себя нечто вроде второго квака с «отделанным» движком (a la Duke Nukem 3D), с монстрами, похожими на Unreal'овские, но в разрешении 512x380. Мало того, это была абсолютная аркада, без миссий и заданий. Надеюсь, третий Квейк таким образом никто не опозорит.

Говоря о Single Play'е к третьей кваке, хочется отметить — он будет менее захватывающим, чем его аналог из второй серии игры. Судя по сплетням из Интернета, вам в роли главного героя предстоит выбираться из преисподни, кроша и разрывая на своем пути попадающуюся нечисть. Quake2 всегда отличался от других игр боевым захватывающим настроем. Даже бегая с ботами или с реальными противниками, мы подсознательно проводим параллели и представляем себя пехотинцами на Строггосе, окруженными киборгами и мутантами, от которых зависит не спасение своей шкуры, как в Half-Life или в Unreal, а судьба родной планеты, строгги хотят выжать из нее все ресурсы, а жителей превратить в себе подобных.





Quake2, как и Doom, проходили всем миром, боюсь, что с третим кваком этого не будет. Приключения в аду объясняют появление среди второквейковского вооружения Plasma Gun'а. По всей видимости, его оставил там еще один «адопроходец», но уже из *Doom2: Hell on Earth*. Это очередной раз доказывает, что ребята из *id Software* пытаются вернуть старые добрые времена, а также влияние на рынке, пошатнувшееся после ухода Джона Кармака в *Ion Storm*. Ну что ж, пожелаем им удачи.

Quake3 составит огромную конкуренцию таким монстрам будущего как *Daikatana, Duke Nukem Forever, Unreal 2*, а также всем своим предшественникам, которые занимают на сегодняшний день первые места в рейтингах мультиплейера (*Quake2, Half-Life, Delta Forse, Starsiege: Tribes*). Уже сейчас квейкеры всего мира тренируются и разрабатывают собственную тактику игры, дискутируют о преимуществах Pocket Launcher'а над Railgun'ом, вовсю ведутся Deathmath'и, и лучшие квейкеры мира готовятся к чемпионату по *Quake3: Arena*, который состоится в 2000 году в Женеве. Что ж, может, и наши украинские кланы устроят что-то вроде сборной и победят их всех. Благо, все условия для этого в Quake3 созданы.

Have fun!

Наш экскурсионный автобус подъезжает к площади, на которой напротив друг друга расположены стадион, где проводятся смертельные поединки между лучшими бойцами Вселенной, и старинный Императорский дворец Мастера Ориона. Вы можете не только полюбоваться великолепной отделкой их фасадов, но и зайти вовнутрь. Наиболее решительные примут участие в боях; честолюбцы же смогут ненадолго почувствовать себя «владыками всемощными», незаметно устроившись на императорском троне.

Легендарный Mortal Kombat... Вот уже свыше пяти лет ходит по планете эта игра. И несмотря на попытки некоторых борцов за моральную чистоту человечества его запретить, он жив и, судя по информации поступающей из Интернета, будет жить. Лично я считаю, что лучше выместить свою агрессию на виртуальном поле боя, чем на реальном (кто не согласен — НАТО вас ждет).

На сегодня МК уже не только игра для компьютеров и приставок, но и книга, фильмы, сериал, наклейки, фигурки бойцов и т.п. В Интернете вы сможете найти изобилие посвященных ей сайтов. Кроме того, регулярно проводятся турниры (правда, по приставочной версии МК). Попытаемся разобраться, что же сделало эту игру столь популярной?

На мой взгляд, МК присущ какой-то особый дух. Здесь Вы всегда находитесь лицом к лицу с противником, в отличие от Doom'оподобных игр, где в сложной ситуации можно удрать от врага, набрать здоровье, броню и оружие. Здесь ничего не отдано на волю случая, и все решает только индивидуальное мастерство бойцов.

Так давайте же вспомним этапы становления этой популярнейшей игры.

Сергей Медвинский

MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat

Минимальные требования программы: i386, 4 Mb ОЗУ

1992 год. Эд Бун, Джон Тобиас и компания создают новую игру на старую тему. После долгих размышлений было решено назвать ее Mortal Combat, но в последний момент перед отправкой игры в продажу Бун решил изменить в слове Combat букву «С» на «К». Так родилось название Mortal Kombat.

Сюжет первой версии весьма прост. Воин и колдун *Shang Tsung* организовал на своем острове турнир и пригласил на него мастеров единоборств всех стилей и направлений. Главный приз — продолжение вашего существования.

В МК существовало **семь обычных бойцов**, которыми можно было проходить турнир. Кроме них и Shang Tsung, в единоборствах принимали участие четырехрукий человек-дракон *Goro* и секретный игрок *Reptile*. Все игроки, за исключением Goro и Shang Tsung, имели стандартный набор движений и ударов (шаг назад, шаг вперед, приседание, прыжок, блок, удары рукой и ногой по голове и туловищу, удар с разворота, подсечка, апперкот и т.п.). К тому же у каждого была собственная индивидуальная магия и спецудары. Так, например, *Sub-Zero* умел замораживать противника, *Scorpion* бросал гарпун, *Liu Kang* — шаровую молнию, а *Рейден* в полете торпедировал своего противника.

Для победы в бою требовалось выиграть два раунда из трех. После этого игрок мог с помощью специальной комбинации клавиш запустить ***Fatality*** — уничтожение противника — и наслаждаться красивой концовкой боя.

Сам турнир условно можно разделить на несколько частей. Чтобы выиграть его, прежде нужно было победить всех обычных участников. Потом следовало пройти три ***Endurance*** — бой против двух бойцов. Победив одного из них, Вы с оставшимся здоровьем должны были одолеть и второго. Если прохождение бойцов по одиночке было сравнительно простым и требовало лишь хорошей реакции и знание клавиатуры, то на Endurance было сложно выжить, не изучив стиль боя каждого игрока. Пройдя Endurance, Вы попадаете в логово к ***Goro***. На мой взгляд, сражение с ним самое сложное на турнире, поскольку любой его удар приносит значительный ущерб Вашему здоровью. Единственное, что спасает — медлительность этой туши. От Goro путь к невзрачному на первый взгляд старичку, на самом деле, это — легендарный колдун ***Shang Tsung***. Сам он практически не дерется, зато может превратиться в любого из бойцов, в том числе и в Goro. В общем-то, забить Shang Tsung не сложно, хотя иногда он может преподнести сюрприз в виде серии огненных шаров.

В игре возможен бой человека против человека. Имея всего один компьютер, можно проводить турнир по МК (правда, при этом возникали некоторые сложности, связанные с пережиманием клавиатуры, когда нажатые клавиши одного игрока блокировали управление другого).

Радовала игра и своей графикой. Сами игроки и их движения были прорисованы очень реалистично; бои происходили на фоне прекрасно сделанных бэкграундов. В общем, ни один байт из четырех мегабайтов оперативки, требуемых для работы программы, не был потрачен зря.

Как же отреагировали геймеры на появление игры? Достаточно своеобразно. Их начальный энтузиазм после прохождения уровней сменился стремлением привнести в нее что-то новое. Вооружившись перехватчиками экранов и графичес-



кими редакторами, они стали воплощать свои идеи. В результате, по Интернету поползли слухи о том, что кто-то якобы дошел куда-то и сделал что-то до сих пор неизвестное. Как доказательство прилагались подредактированные скриншоты. Так появились разнообразные ***Friendship*** — проявление к побежденному противнику дружеских чувств, ***Babality*** — превращение соперника в ребенка и т.п.

Ясно, что разработчики, видя огромную популярность игры, не могли оставаться в стороне — появляется продолжение.

Mortal Kombat II

Минимальные требования программы: i386, 4 Mb ОЗУ

Конечно же, новая версия игры была основана на новой истории. Как оказалось, турнир «Mortal Kombat» был задуман, чтобы не допустить владыку Внешнего мира (Outworld) ***Shao Khan*** на Землю. Чтобы все-таки попасть в нашу реальность, его подчиненным во главе с Shang Tsung необходимо выиграть десять турниров подряд. В девяти из них это было возможно, а вот на десятом (которому, как оказалось, и была посвящена первая версия игры) нашла коса на камень. В финале MK I Shang Tsung проиграл Liu Kang и планы Shao Khan были разрушены. Но последний не собирался сдаваться и, похитив Кано и Соню, организовал новый турнир — Mortal Kombat II.

На этом турнире уже можно использовать **двенадцать бойцов**. Пятеро из них перешли в MK II из прошлой версии, остальные — новички либо игроки MK I, за которых нельзя было играть. В *Mortal Kombat II* значительно увеличилось количество спецударов у игроков. Также каждый боец имел по два Fatality, одному Friendship и Babality. Кроме этого, появилось три бэкграунда, где можно было сделать ***Stage Fatality*** — Fatality уровня (например, сбросить противника в яму или нанизать на колья, торчащие из потолка).

Теперь несколько слов о самом турнире. Сначала Вам необходимо пройти



всех обычных участников и Shang Tsung. После этого Вы допускаетесь к бою с ***Kintaro***. Это наследник Goro, очень силен, и одолеть его сложно. Лично я дважды стирал с досады игру☹, пока не научился проходить его (стреляйте по нему магией *Лю Кангом* или *Shang Tsung* либо ловите на веера *Kitana*). Ну и последним идет, естественно, сам Shao Khan. Впрочем, после победы над Kintaro справиться с ним не проблема.

Кроме обычных бойцов, в игре есть и секретные: *Smoke*, *Jade* и *Noob Saibot*. Драться с ними можно было, лишь выполнив определенные условия. Например, чтобы сразиться с Jade, в первом раунде нужно победить противника, идущего перед бойцом, помеченным знаком вопроса, используя только нижний удар ногой.

Конечно же, появление новой версии игры было с энтузиазмом воспринято ее поклонниками. Впрочем, Mortal Kombat II не лишен некоторых недостатков (хотя, у какой программы их нет?). Во-первых, турнир, за исключением самого простого уровня (*Very Easy*), весьма сложен. Ну, а на Very Easy играть с компьютером было совсем не интересно (поджидаешь, когда противник подойдет, и делаешь апперкот☹). А вот уже на уровне *Easy* мне не удавалось дойти даже до Shang Tsung. На *Very Hard* одолеть первого бойца мне удалось только где-то с двадцатой попытки. Для сравнения, в MK I я проходил турнир даже на самом высоком уровне сложности (может быть, я неправильно играл? Подскажите, если что).

Еще один недостаток этой версии — трудновыполнимость некоторых действий. Так, например, чтобы сделать третье Fatality у Shang Tsung, необходимо тридцать секунд (☹) держать нажатой клавишу удара рукой и при этом еще както драться с противником. Интересно, каким, по мнению разработчиков, образом должны стоять руки у игрока? Или сколько их должно быть?

Впрочем, в геймерской среде реакция на игру была преимущественно положительной. Поэтому выхода третьей версии MK все ожидали с нетерпением.

Mortal Kombat III

Минимальные требования программы: i486, 8 Mb ОЗУ

Как оказалось, результат проведенного турнира был ничейным: бойцы Земли смогли временно остановить Shao Khan, но не сумели его уничтожить. У последнего появилось время обдумать и начать осуществление своих темных планов. Оживив королеву *Sindel*, Shao Khan сумел перенестись вместе со своим войском на Землю. Но на защиту родной планеты от захватчиков вышли лучшие бойцы.

Что же нового появилось в игре? На мой взгляд, самое важное улучшение — появление ***combos*** — неотразимых комбинаций ударов. Хитроумной серией из обычных ударов и магии можно было вынести до 40% жизни противника. Причем, во время проведения combos соперник уже не может поставить блок и вынужден терпеть до конца всю комбинацию ударов. Была введена и новая управляющая клавиша, придавшая игре большую динамичность, — ***бег***. Еще одно нововведение — дополнительный способ завершения боя — ***Animality***. Применяющий его превращался в зверя и как-то добивал своего противника. Увеличилось и число бойцов, до четырнадцати. Также при запуске игры, введя специальный код, можно было играть секретным игроком — ***Smoke***. Более того, благодаря еще одному коду, Вы получали доступ к боссам турнира ***Motaro*** и ***Shao Khan***, правда, в режиме боя один на один. Появилась возможность игры по сети. Хотя, на мой взгляд, это уже излишество, ведь весь смак от этой игры получаешь, сидя рядом с противником за одним компом (впрочем, как известно, на вкус и цвет — товарища нет).

Несколько слов о структуре турнира. В отличие от предыдущих версий, где можно избрать только уровень сложности, в MK III появился еще и выбор турниров (одного из трех). Они различаются по количеству обычных бойцов: *Новичок* (Novice), *Воин* (Warrior) и *Мастер* (Master). Затем, во всех вариантах турниров идут боссы — Motaro и Shao Khan.

На мой взгляд, это самая удачная версия. Она привлекла к себе даже да-





леких от МК людей. Поэтому вскоре последовали ***Ultimate Mortal Kombat*** и ***Mortal Kombat Trilogy***. Эти игры сделаны на основе движка от МК III и ничего принципиально нового не содержали. Лишь увеличилось количество игроков, а также добавилась концовка — ***Brutality***, благодаря ей противника можно «разобрать по косточкам».

Mortal Kombat IV

Минимальные требования программы: Pentium 133, 16 (желательно 24) Mb ОЗУ, желательно 3Dfx

Выходу ***Mortal Kombat 4*** предшествовало появление еще одной игры из этой серии: ***Mortal Kombat Mythology***. По смыслу это — прелюдия ко всем вышедшим версиям. К *Sub-Zero* попадает секретная «Карта элементалов». С ее помощью можно оказаться в старинном шаолиньском храме, скрытом от глаз простых смертных. Здесь герой должен украсть амулет поверженного бога Shinnok. Сама по себе игра сильно отличается от всех остальных МК и скорее всего принадлежит к разряду «бродилок» с элементами мордобоя. Тут играет только один Сабзиро и выполняет поставленную ему задачу.

И, наконец, весной прошлого года вышел *Mortal Kombat 4*. Как обычно, начнем с истории. Много лет назад бог грома и хранитель Земли *Рейден* столкнулся с падшим богом по имени *Shinnok*. Победитель Рейден заключил противника в Нижний мир (Netherealm), то есть в Ад. Но после поражения Shao Khan от руки земного бойца Shinnok вырвался из заключения и вместе с армией тьмы вновь хочет захватить Землю.

Теперь о самой игре. Наконец-то, она трехмерная: бойцы двигаются не только вперед и назад, но и в стороны. При этом наводка на противника сохраняется автоматически. **Обычных бойцов стало пятнадцать**. Причем среди них и сам Shinnok, один из боссов турнира. Второй босс — невесть откуда появившийся вновь Goro. Из игры убраны все лишние по мнению авторов и некоторых геймеров концовки, оставлены лишь Fatality (хотя лично я любил, победив противника, сделать что-нибудь эдакое). К тому же, если в прежних версиях после прохождения турнира показывалось несколько картинок с пояснительным текстом, то сейчас на их месте — небольшой мультфильм.



В игре появилось оружие, которое можно доставать (один раз), бить им, бросать его в противника и подбирать с земли. Еще одно нововведение — активные бэкграунды. Теперь на некоторых уровнях валяются различные предметы, которые можно поднимать и швырять в противника. Помимо обычных персонажей, в игре есть и скрытые: *Meat*, *Goro* и известные по МК II *Noob Saibot* и *Kitana*. Ими можно управлять, но добраться к ним достаточно сложно.

Справедливости ради отмечу, реакция геймеров на Mortal Kombat 4 оказалась достаточно холодной, и многие до сих пор играют в третью версию. (Видимо, нечетные версии удаются авторам гораздо лучше четных☺). Так что нам остается уповать на МК5, разработка которого должна уже подходить к завершению.

Mortal Kombat V?

Конечно же, все любители МК с нетерпением ждут выхода следующей версии. И, хотя разработчики продолжают молчать, поделюсь слухами из Интернета.

Поговаривают, игра должна выйти в августе 99 (немного осталось ☺). В ней появятся режим боя 4-х человек (каждый сам за себя), а также Fatality с оружием (представляю: Джекс достает из широких штанин ручной пулемет и фарширует противника свинцом; впрочем, это уже из области Quake ☺).

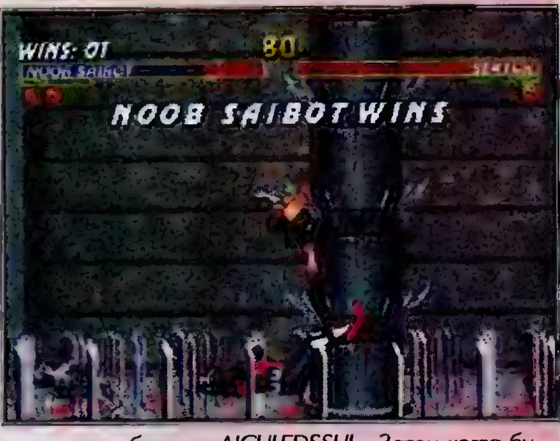
И, последнее. В МК5 ожидаются следующие бойцы:

- Kung Lao
- Liu Kang
- Goro
- Sub-Zero
- Scorpion
- Master Chung
- Jarod
- Shao Kahn
- Kabal
- Kitana
- Nimbus
- Fujin
- Noob Saibot
- Baraka
- Smoke
- Сестра Sub-Zero
- Shang Tsung

Секреты игр

Как вызвать на бой Рептилию в **МК1**: Дважды чисто победите своего противника на уровне «Яма» («The Pit») и сделайте Fatality.

Секретное меню **МК2**: Во время показа информации об авторских правах на-



берите «*AICULEDSSUL*». Затем когда будут показываться заставки, нажмите F9.

Как вызвать на бой Smoke в **МК2**: На уровне «Портал» («Portal»), когда в правом нижнем углу появится голова мужика (говорят, его зовут Dan Forden), нажмите *«Вниз»+«Старт»*.

Как вызвать на бой Noob Saibot в **МК2**: Выиграйте пятьдесят один раунд в режиме «человек против человека».

Чтобы драться Smoke в **МК3**, наберите в командной строке DOS *«МК3 666»*. Доступ к Motaro и Shao Kahn в режиме один на один вам даст ключ «1 000 000», введенный аналогично предыдущему.

Секретное меню **МК4**: Войдите в окно установки опций и наведите в нем курсор на пункт *«Continue»*. Нажмите и удерживайте в течение десяти секунд *«Блок»+«Бег»*.

Если Вы хотите получить полный контроль над **МК4** (т.е. возможность легко играть за всех секретных игроков, быстрый доступ в секретное меню, возможность сделать Fatality Goro и т.п.), не поленитесь посетить Web-страничку **www.games.ru/knockout** и скачать соответствующий патч.

MASTER OF ORION II BATTLE AT ANTARES

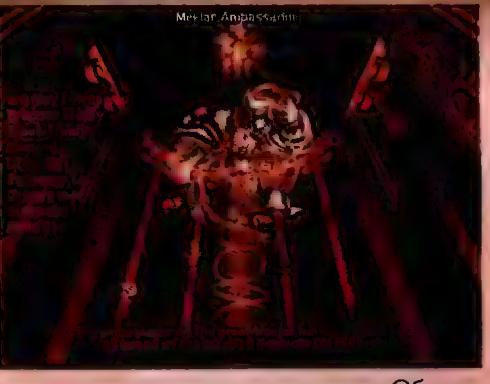
Ефим БЕРКОВИЧ

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Среди пошаговых стратегий вряд ли можно найти более культовую, чем ***Мастер Ориона 2***. Достойную конкуренцию могла бы составить *Цивилизация*, но первая ее версия уже слишком стара, а вторая вызвала далеко не тот ажиотаж, что можно было ожидать. Единственная из игр этого жанра, которая смогла превзойти по популярности МОО-2, — это сага о Героях меча и магии, но они, скажем так, вне конкуренции.

Итак... Давным-давно, в нашей галактике бушевали звездные войны. Две великие цивилизации Ориона и Антареса не смогли мирно договориться о дальнейшем пути развития своих народов. Раса Ориона выступала за предоставление равных возможностей для эволюционного роста всем жителям галактики, а Антaресцы руководствовались идеей централизованного правления, закрепленного за наиболее сильным. После множества сражений, в пламени которых случалось сгорать целым планетарным системам, военная удача стала больше благоволить к жителям Антареса. Но, как это всегда случается в подобных ситуациях с притесняемой стороной, ценой неимоверных усилий, мобилизовав всю свою волю и отвагу, жители Ориона сумели выдворить их за пределы обитаемой вселенной, закапсулировав в особую область подпространства. После выполнения своей миссии, Орионцы покинули обитаемый мир, оставив на страже специального защитника, превращающего в пепел всякого неосторожного, кто имел несчастье залететь в его пределы.

Из расчетов своих ученых исторические наследники Ориона знали, что когда-нибудь Антаресцы вырвутся из заточения. И если к тому времени найдется раса, способная им противостоять, она легко сумеет нейтрализовать защитника Ориона, после чего сможет без труда овладеть не только самой одноименной звездной системой, но и техническими разработками орионской науки. А самое главное, на Орионе остался легендарный адмирал Локнар — предводитель их звездного флота, готовый всегда начать новый «крестовый» поход против несущейся с Антареса смерти. Как это ни звучит неожиданно, но именно от вас требуют возглавить эту расу.

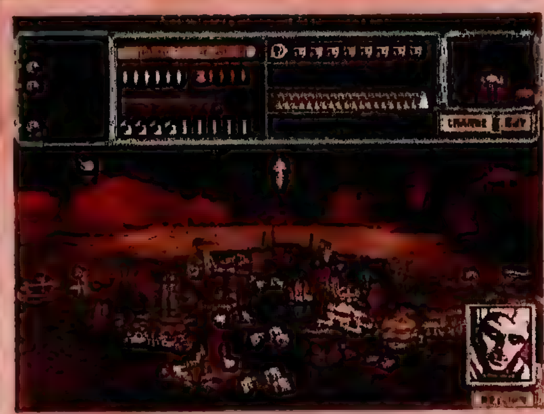


Вначале вы попадете в меню, где сможете задать уровень сложности игры, а также параметры галактики, в которой и будут происходить все дальнейшие события. Ее размер, насыщенность выгодными для производства или выращивания пищи планетами — все зависит от будущего комбинатора. После этого вам предложат выбрать расу, возглавляя которую, вы сможете бороться за подчинение галактики. При выборе «тяжелого» или «невозможного» уровня сложности вам станет доступным менюшка конструирования будущих вояк. Что действительно подкупает в этой игрушке, так это четкая продуманность создателями всех вариантов, по которым можно изменять параметры будущих колонистов. Судите сами: вы сможете изменять скорость их размножения, производство каждым фермером пищи, скорость постройки новых зданий и космических кораблей, мастерство кораблевождения и искусность в наземных битвах. А также количество налогов за каждый тур и их способности в шпионаже и контршпионаже. Общественный строй вашей цивилизации от феодализма до демократии и некоей унификации, и еще многие другие не менее важные параметры. Такого богатства выбора я нигде более не встречал. Человеку не очень опытному надо очень осторожно изменять эти параметры. Ведь уменьшив, к примеру, воспроизводимость населения и размер галактики определив как «большой» или «огромный», вы рискуете просто не успеть заселить все планеты, которые могли бы без труда заселить, не трогай вы эту опцию. Я уже не говорю о таких параметрах, как изобретательность или производство продукции; уменьшив их, вы вообще рискуете не успеть покинуть свою родную систему до того, как к вам прилетят межзвездные агрессоры, с весьма печальными (уж поверьте ☺) для вас последствиями.



Но вот игра создана. Если вы выбрали начальный уровень технического развития, ваши подчиненные могут строить только: колонизационные базы для обживания планет в данной звездной системе, казармы для обучения межзвездных пехотинцев и простенькие космические базы, которые служат одновременно и космическим доком для кораблей большого размера, а также способными отразить не слишком серьезное нападение. При более развитом уровне технического развития возможностей становится больше, но, в принципе, это не очень существенно.

Ну что ж, обживаем систему и одновременно начинаем постепенно



развивать науки. С самого начала вы сумеете открыть только самые примитивные межзвездные двигатели, простенькую броню и баки для горючего, но, самое главное, после неоднократного нажатия на клавишу конец хода, для вас станет доступной постройка колонизационных кораблей. Итак, начнем заселять галактику?

Во время сборки первого колонизационного корабля имеет смысл на планете Сателлите создать маленького разведчика. Пока ваши граждане ценой неимоверных усилий строят корабль-колонизатор, разведчик соберет данные со всех близко расположенных планетарных систем, после чего вы сможете определить самую перспективную для заселения. Кроме того, не забывайте, что некоторые привлекательные для колонизации звезды охраняются странными существами, которые с удовольствием перекусят вашим кораблем. Поэтому, учитывая особую ценность агрегата, особенно в начале игры, посылайте его только в разведанные места в галактике вашего обитания.

Но вот, у вас уже несколько колоний, ваши рабочие ударным трудом укрепляют могущество вашей расы, фермеры трудолюбиво обрабатывают необъятные просторы новых материков, ученые открывают одну науку за другой. Казалось бы, все хорошо и вдруг... К вам прилетают послы другой цивилизации. Наладив с ними торговлю и помощь в изучении наук, вы весьма и весьма улучшите свое материальное положение и развитие своих познаний об окружающем мире. Правда, весьма часто случается, что раса, вышедшая с вами на связь, оказывается неконтактной. В этом случае ваше положение может осложниться. Пользы от такого соседства никакого, а вот вреда, поверьте мне, предостаточно. Обычно за счет своей неконтактности подобные расы имеют изначально довольно приличный спурт, и бороться с ними, особенно вначале, практически невозможно. Спасает только одно: оттяпав у вас одну-две звездных системы, подобный завоеватель начинает их обустройство, забыв о вас на некоторое время. За этот период вы должны максимально подготовить свои оборонительные рубежи к возможным атакам. Начинающему мастеру Ориона стоит запомнить, что лучше иметь поменьше хорошо развитых и защищенных планет, чем много колоний, находящихся на этапе формирования базовых знаний. Это закон практически всех пошаговых стратегий; вспомните тот же «Heroes»: один герой с хорошим войском и достаточно опытный легко побеждает многочисленных, но более слабых противников. Именно умение собрать свои силы в один мощный кулак и характеризует любого настоящего стратега. На начальной стадии ни в коем случае нельзя забывать и про планетарные силы обороны. Пока у вас нет мощного флота, способного если и не напугать своим видом любого врага, то хотя бы надежно прикрыть все ваши строящиеся галактические владения, защитные сооружения будут основными. Благо, строятся они быстрее, чем надежные боевые корабли. В принципе, любого хорошего игрока на этом этапе выручает именно то, что компьютер не умеет нормально комплектовать свои корабли оружием. Вместо того, чтобы набить их под завязку оружием и громить всех кого не попадя, он оснащает свои корабли всеми видами доступного арсенала.

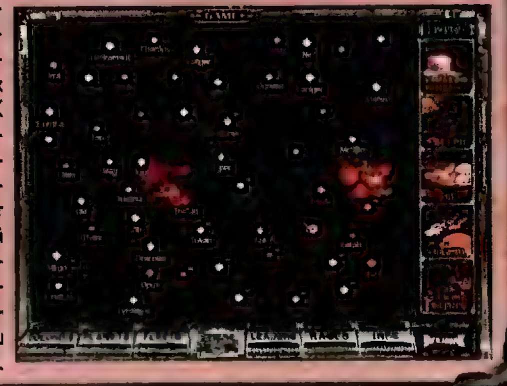
Вашу нелегкую жизнь весьма могут облегчить лидеры, о которых я уже упоминал. В вашем распоряжении одновременно могут находиться четыре планетарных и столько же командующих вашим межзвездным флотом лидера. Надо только разумно использовать их специальные возможности. К примеру, научного лидера нужно посадить руководить системой, где у вас больше всего ученых. Если эта система содержит оставшийся от цивилизаций прошлого артефакт — это просто великолепно. Лидера, увеличивающего работоспособность, — над строящей ваш флот системой, и так далее. Также распорядитесь и корабельными лидерами. Обращайте внимание на то, что некоторые из них знают секреты одной или нескольких наук. Получив такого союзника и выгодно поменяв новую технологию у ваших оппонентов, вы можете вырваться далеко вперед в освоении более мощного оружия или более мобильного транспортного средства.

Играя в одиночку против компьютера, вы можете, как в старой сказке, пойти по одному из трех путей. Можно уничтожить всех ваших оппонентов. Можно победить на выборах императора всей галактики. Таковые выборы происходят время от времени и участвуют в них в качестве претендентов повелители двух самых развитых цивилизаций. Вы, правда, можете не согласиться с мнением большинства и не признать нового императора, но в таком случае вас ждет война. И под конец, получив возможность построить подпространственный портал, вы можете атаковать антаресцев в их логове. Уничтожив их в их же собственном мире, вы становитесь признанным лидером всей галактики.

Играть можно и нескольким людям одновременно. Причем, как используя различные виды коннекта между компьютерами, так и на одной машине. В этом случае выборы не производятся, и вам остается только уничтожить вашего соперника. Впрочем, это происходит достаточно редко, ибо уже на стадии развития сразу видно, кто выигрывает, а кто нет.

Если я смог вас заинтересовать, не сомневайтесь — садитесь и играйте. Учтите только, что ни одной нормально работающей версии на русском языке нет и вроде не предвидится. Но в принципе, для успешной игры требуются самые начальные знания английского языка.

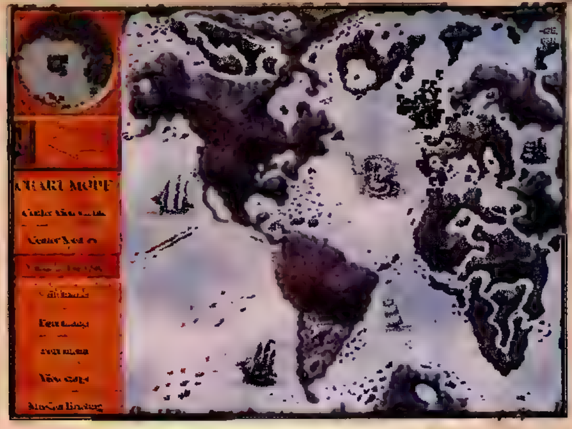
Галактика ждет своих будущих повелителей.



Ну что, захватило дух? Теперь мы пересаживаемся на речной трамвайчик, который доставит нас в знаменитый порт Игрограда.

Порт и мирно отдыхающие в нем корабли вам покажет наш новый экскурсовод, знакомый со многими легендарными капитанами дальнего плавания. Надеюсь, его рассказ будет вам интересен.

Сегодня речь пойдет о военно-морских баталиях. Специфику «игрушек» данного жанра мы рассмотрим на примере ***«Tides of war»*** *(«Приливы войны»). Это одна из самых новых игр подобного жанра, вместившая все лучшее от своих предшественников.*





Евгений КУЛИКОВ

Вначале немного истории. После выхода злополучных путешествий *Buccaneers* настало небольшое затишье. Но появившиеся позже *Age of Sails* и *Wooden Ships and Iron Men* — это большой шаг вперед в жанре «стратегия — военно-морские баталии». Их успех связан с тем, что игрокам предлагалось переписать историю по-новому, играя за одну из стран. Но даже эти игры не смогли противостоять новому хиту *Sid Meier's Pirates!* Здесь гармонично совмещались экшн, ролевик и стратегия.

Современные морские баталии отличает хорошо проработанная графика, а «Приливы войны» вообще превосходит большинство компьютерных игр, выпущенных за последнее время. Даже на первый взгляд видно, что программисты из *GT Interactive Software* хорошо потрудились. Детально прорисованы каждый город, каждое строение, к тому же авторы постарались, чтобы все большие города (гарнизон около двухсот и более человек) отличались друг от друга не только расположением строений, но и архитектурой зданий. Что же касается кораблей, у меня просто нет слов описать их великолепие, скажу только, видны даже дыры в парусах, оставленные вражескими снарядами. Да и количество кораблей поражает. Вы столкнетесь с испанскими, египетскими, китайскими и многими другими суднами, которых здесь более двадцати видов. Ко всему прочему, в море можно встретить небольшие лодки из сел Zu и небольшой колониальной империи Satch, защищающие свои владения. Также есть дракары викингов, финикийские галеоны-рейдеры и военные каноэ индейцев.

Айсберги, плавающие около северного и южного полюсов планеты, представляют для Вашего корабля опасность. Потеряв бдительность, Вы можете столкнуться с одним из них — тогда берегитесь, получите большие повреждения, а то и вовсе пойдете ко дну. Судно может атаковать и кит, хотя это случится, только если его разозлить.

Больше всего в игре меня удивил размер карты, а именно 60 тысяч скринов воды и суши (по информации из Интернета — сам не считал ☺). Действие разворачивается в XVII веке в вымышленном мире, построенном на военно-морских традициях хорошо знакомых народов, поэтому в выдуманных странах легко узнаются названия существующих сейчас или существовавших ранее государств. Авторы немного изменили и карту планеты. Чтобы увеличить площадь воды, материки пронизало множество рек, озер и морей, так что суша в игре занимает не 30% всей поверхности Земли, как в действительности, а раза в два меньше.



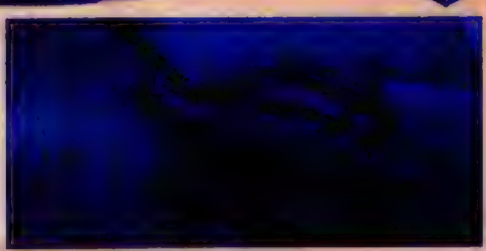
Ну вот, игра куплена и установлена. Во вступительной заставке Вы видите бой кораблей королевства Angland (не Англия) и герцогства Darn — двух главных противников, на противостоянии которых построено все действие. Причем первый уверенно побеждает, это заставляет задуматься о том, за кого же играть на первых порах. Далее Вы попадаете в главное меню. Для начала введите имя, под которым будут сохраняться пройденные миссии. Кстати, сами Вы сохраняться не можете и, если не хватит сил пройти миссию целиком, позже придется проходить ее заново. В следующем меню выберите миссию, в которую хотите сыграть, из двух кампаний, доступных сразу: *Kingdom of Angland* и *Grand Duchy of Darn*; или же из двух подкампаний: *Northern* и *Southern Pirate* (они в Вашем распоряжении только после прохождения двух предыдущих). Ну и, конечно, как и во всех настоящих стратегиях, далее идет небольшой брифинг, где Вы узнаете свое задание.

Интерфейс игры довольно-таки удобный. Левой кнопкой мыши выбирается направление движения судна, а с нажатием правой выстреливают все выбранные пушки. Но управлять стрельбой все-таки лучше с клавиатуры. Пробел соответствует правой кнопке мыши, а указательные кнопки вправо, влево, вверх и вниз управляют пушками с правого борта, с левого борта, с носа и кормы соответственно. А вот управлять кораблем с клавиатуры нельзя.

Интерьер очень интересный. В верхнем правом углу небольшой радар, как бы кругозор впередсмотрящего, показывающий все видимые им корабли. Ниже план палубы Вашего корабля. Тут выставляются пушки. Выбираете, какие из них будут стрелять, а также очередность выстрелов: все вместе, через одну, по очереди с кормы до носа или наоборот. Также в процентах выставляется степень раскрытия парусов и направление выстрела гарпуна. Сначала Вы будете капи-



Его главная обязанность — следить за подготовленностью, эффективностью и моральным уровнем экипажа. Дальше — корабельный мастер. У него можно узнать о повреждениях разных частей корабля и приказать, что чинить в первую очередь. Следующий — боцман. Тут



таном маленького брига, а к концу кампании станете капитаном военного галеона. В зависимости от размера корабля набирается определенное количество человек в команду. Распределите их между канонирами правого и левого борта, ведущими огонь из всего имеющегося в наличии оружия; между плотниками, чинящими корабль даже посреди боя; ну и, конечно, между морскими пехотинцами, готовыми взять на абордаж любого врага. Не обойтись и без моряков для управления парусами. От количества людей на каждом месте будет зависеть скорость и качество выполняемой ими работы.

Так как людей на корабле всегда не хватает, а повоевать очень хочется, да еще и с наименьшими потерями, советую перед боем приспустить паруса, поставить некоторых к плотникам и заполнить канонирами всего один борт. Постоянно поворачиваясь этим бортом к врагу, Вы сможете похвастаться почти стопроцентными попаданиями. Если установить канониров по оба борта, их будет не хватать, поэтому стрельба будут с задержкой. Кстати, не поленитесь и научитесь правильно использовать ветер разной силы (в игре 14 видов ветра), тогда меньше людей надо ставить на паруса.

В игре есть ядра для трех типов атаки: простые ядра, наносящие большие повреждения корпусу корабля; ядра с цепью, рвущие паруса; и картечь, поражающая живую силу врага. Для начала лучше стрелять цепочными ядрами, чтобы сделать врага неподвижным, потом пару выстрелов картечью, и можно брать корабль на абордаж. А для того чтобы взять противника на абордаж, нужно попасть в него гарпуном и подтянуть к себе, а дальше — дело морской пехоты.

Кроме простых моряков и Вас, в команду входят еще восемь постоянных человек. Сначала идет первый офицер.

Вы выбираете тип плаванья, например, дальнее. Клерк по Вашим указаниям раздает жалованье и трофеи с захваченных судов. Капитан пехоты следит за дисциплиной, охраной судна, распределением труда и за отправкой шлюпки. Под руководством эконома проходит раздача пищи и лечение болезней. Ну и последний — это кок. В его обязанности входит раздавать команде для повышения настроения пиво, виски, кофе или табак.

В меню порта тоже можно получить много полезной информации.



Кликнув на порт, узнаете его название, отношение к Вам, технологический уровень, торговую направленность и численность гарнизона. Нажав кнопку «торговать», увидите все, что предлагает порт на продажу. Вы можете купить ядра, принадлежности для ремонта корабля, еду, специальные вещи и набрать моряков. Последних здесь два вида: простые (как на всех кораблях) и бывалые (они стоят намного дороже, но выполняют свою работу лучше). Здесь Вас ожидают последние новости про деятельность врага или подсказка, куда плыть дальше. Тут же кнопка для перехода на верфь, где можно починить или улучшить Ваш корабль.

Для большего удобства все меню улучшений делится на три части. В первой отремонтируют судно и модернизируют бортовые пушки. Во второй части меню Вам предложат улучшить носовые и кормовые пушки, порох, паруса и снаряжение, уровень удобств экипажа, каркас судна и защиту от повреждений. Тут же возможно тренировать моряков и пехотинцев. В третьем меню усовершенствуется навигация, управление оружием и санитарные условия. На все это нужны деньги, которые, к сожалению, нельзя заработать честным трудом, перепродавая товары в разных городах. А может быть, и не к сожалению, есть чем оправдать пиратство.

Хорошо, что время в игре unlimited и можно поплавать, выбирая себе жертву послабее да побогаче. Но осторожно, если Вы ее потопите, то всплывет лишь малая часть имевшихся на корабле богатств. А если Вам удастся захватить судно — сможете хозяйничать, как захотите.

Как я уже говорил, планета огромна, и чтобы не потерять захваченный, но не потопленный корабль, да и самому не потеряться, создана тщательно продуманная карта, по которой легко ориентироваться. Все открытые вами города и видимые в данный момент корабли отмечаются на ней разными цветами, в зависимости от их отношения к Вам. Зеленые — это союзники, красные — враги, а желтые — нейтралы. Кстати, в миссиях, проходящих в ночное время, пиратских кораблей на карте не видно, так что будьте осторожны. Карта имеет четыре степени увеличения, поэтому по ней очень удобно находить указанные в брифинге места, которые необходимо посетить.

В общем, игра удалась. Причем, чтобы в нее поиграть, не обязательно иметь «железного монстра». Запросы довольно-таки средненькие: Pentium 133 (Pentium 166), 16 MB RAM (32 MB), x4 CD-ROM (x8) и 100 MB места на винте (60 MB для самой игры и 40 MB для виртуальной памяти).Ориентирована на DOS и Windows. Так что, фанатов игра точно не разочарует, а для новичков это просто находка. Особенно если Вы любитель симфонической музыки (марш, вальс и т.п.), которые здесь можно слушать прямо с CD. Желаю попутных ветров!

Good luck, Captain!





Василий ПОПОВ

БИРЮЛЬКИ

Наступили тяжелые времена. Законы рынка, плотно войдя в нашу жизнь, диктуют свои условия. Главное условие — плати. Плати за все: за то, чтобы продать или купить, за то, чтобы войти или выйти. Дня нельзя прожить без того, чтобы не пришлось хоть за что-нибудь да заплатить. Нет, вы не подумайте, что я недобитый военный коммунист и сейчас начну со страниц газеты призывать «экспроприировать экспроприаторов». Но согласитесь, что скрытая тоска по нашей русской (украинской, советской, СНГшной) халяве грозит перерасти в настоящую ностальгию (с последующей паранойей и манией преследования). Конечно, я говорю только о себе, но уверен, что у меня найдутся единомышленники.

Для многих владельцев ПК настоящим «лучом света в темном царстве» стал Интернет. За него, конечно, тоже надо платить, но зато потом... Море информации полезной и интересной, веселой и серьезной, а главное — чаще всего БЕСПЛАТНОЙ! Не работой единой живет наш среднестатистический юзер. Для многих персональный компьютер является именно приспособлением для игр. Как же обстоят дела с «халявой» в мире «геймов»?

Расчистив место на винчестере и запасясь терпением, я отправляюсь в очередное путешествие по сайтам, чтобы, не считаясь со временем, битами и байтами, собрать как можно больше «шаровой» информации по интересующему меня вопросу. Это оказалось не так уж сложно. Практически на любом сайте встречается раздел «Игры». Зайдя в любой из них, можно ознакомиться с более-менее богатым репертуаром. Название игры и ее краткое описание дают возможность не покупать, то есть, извините, не брать «кота в мешке». Через три часа блужданий в дебрях Всемирной Сети я понял, что и здесь витает дух рынка. А именно — одно из его основополагающих правил: «За дешевую цену — дешевые услуги». То есть, чем дешевле, тем хуже. А бесплатно — сами понимаете... Нет, бесплатные игры есть. Всевозможные *«тетрисы»*, *«шарики»*, их гибриды и модификации (**http://www.omen.orc.ru/**, **http://www.uni-vologda.ac.ru/students/~kav/**). *«Саперы»*, *«пятнашки»*, *«крестики-нолики»*, полный набор карточных игр от *пасьянсов* и *«дурака»* до *преферанса* и *покера* (**http://www.listsoft.ru**). Но это может заинтересовать разве что только скучающую домохозяйку, а также уставшую секретаршу, менеджера или директора. В общем, если кто-то захочет пополнить свою коллекцию «офисных скучалок», то с этим проблем не возникнет — Всемирная Сеть ими просто битком набита. Хотя, по-моему, не стоит лезть в Интернет за самой первой версией *«Lines»*. Впрочем, это, конечно, дело вкуса.

Как же быть остальным геймерам, избалованным адреналиновыми «шутерами», заковыристыми «квестами» и глобальными «стратегиями»? С этим во всемирной сети сложнее, но ситуация не безнадежна (повторяю: речь идет о милой отечественному сердцу халяве, то есть бесплатных играх).

Вот, к примеру, ***«General»*** — «стратегическая игра-симулятор управления государством». Ваша задача — уничтожить всех соседей и объединить Землю под собственным началом. Глобальнее некуда. Игра поддерживает от одного до двадцати игроков. Вам предложат обрабатывать землю, выращивать и продавать зерно, подготавливать ученых и развивать науку, формировать армию и нанимать генералов, ну и, конечно же, воевать, расширяя собственные границы на пути к мировому господству. Наверняка, многие «виртуальные стратеги» сейчас вспомнили старые, с детства любимые игрушки *«Master of Orion»* и *«Deadlock»*. Действительно, по своей сути «General» — сильно упрощенный вариант этих хитов, давно занявших надлежащее место в сердцах геймеров всего мира. Как самый настоящий стратег, вы будете руководить заданием, колдуя над разноцветной картой. В общем, хоть автор, по его собственному выражению, и «не художник», сыграть можно. Хотя бы один раз, для самоутверждения. Все-таки повелитель Земли — это, как говорил персонаж одного известного фильма, очень и очень...

Ну да бог с ними, со стратегиями. А вот как вы отнесетесь к перспективе сразиться на футбольном поле с представителями других планет? Игра ***«Starball»***

ПИКНИК

Судя по пришедшим в редакцию (кстати сказать, довольно многочисленным) письмам, читателей очень заинтересовала информация о деятельности киевских исторических клубов. В дальнейшем, на страницах «Моего компьютера» мы решили продолжать знакомить вас как с историей их создания, так и о бурной теперешней деятельности. К сожалению, нашим корреспондентам не удалось побывать на очередном «полигоне», и очередной виток «виртуальной истории» остался для нас с вами за занавесом неизвестности. В следующих номерах мы постараемся наверстать упущенное. А пока вы можете ознакомиться с тем, какие игры прошли со времени нашей последней встречи и, главное, когда именно ожидается следующие. Ведь приближается лето — самое подходящее время для охоты на эльфов (или на орков — кому как больше нравится).

С 28 апреля по 3 мая была проведена игра по мотивам произведения Гленна Кука *«Приключения Гарота»*. Игрища происходили под Вышгородом. Кто не поленился прочесть — поймет, в чем тут дело, остальным советую обогатить свой багаж знаний этой книгой.

8—9 мая в киевском парке Дружбы Народов было разыграно действо по всемирно известной *«Легенде о короле Артуре»*. А 15 мая в честь Международного Дня музеев, в районе Андреевского спуска, были показаны сценки из жизни древнего Киева.

Что же ожидает нас в будущем? Ну, ближайшим событием будут ежегодные показательные выступления, приуроченные ко Дню Киева. Они будут происходить, как обычно, на Андре-



предоставит вам возможность отстоять честь Земли в галактическом чемпионате. И хотя она не составит конкуренции *«Fifa-99»*, красочная графика и довольно забавные футболисты Красной и Зеленой планет наверняка понравятся детям и не слишком придирчивым взрослым. Экстерьер вокруг поля меняется с каждым матчем: стадион может находиться в кратере потухшего вулкана, в городе роботов, в центре Нью-Йорка или в каньоне богом забытой, но очень симпатичной планетки на окраине галактики. К сожалению, мне удалось найти только демо-версию этой игрушки (**http://www.softlist.ru**), но в ближайшее время ожидается появление полного варианта.

Любители пострелять вслепую могут «отвести душу» в многочисленных вариантах любимого с детства «морского боя». Сюжеты — самые разнообразные. Например, в игре ***«Battlestar»*** вам придется уничтожать невидимые звездолеты противника, чтобы не дать им возможность построить военную базу, с которой они собираются вести нападение на вашу родную планету.

Я оказался прав. Мечта о «халяве» присуща далеко не только мне одному. Нас — 52 миллиона... Только что я стал счастливым обладателем неоспоримого подтверждения этому факту. Бурные воды Интернета выбросили меня на берег прекрасного российского сайта ***«Игрок»*** (**http://gamer.raduga.ru/**), как будто специально созданного для любителей бесплатных развлечений. Здесь вы найдете более сорока разнообразных игр, которые можно закачать к себе на винчестер или играть прямо в Интернете, в режиме on-lain. Игры, как я уже сказал, разнообразные, качественно оформленные и весьма оригинальные.

«Танк» — «симулятор» танкового сражения. Ну, симулятор — это, конечно, громко сказано, однако, по-моему, стоит посмотреть хотя бы на то, как красиво разлетаются вражеские машины после точного попадания.

«Убей всех» — космическая стрелялка в двух частях. Все — это всяческие звездолеты. Название говорит само за себя.

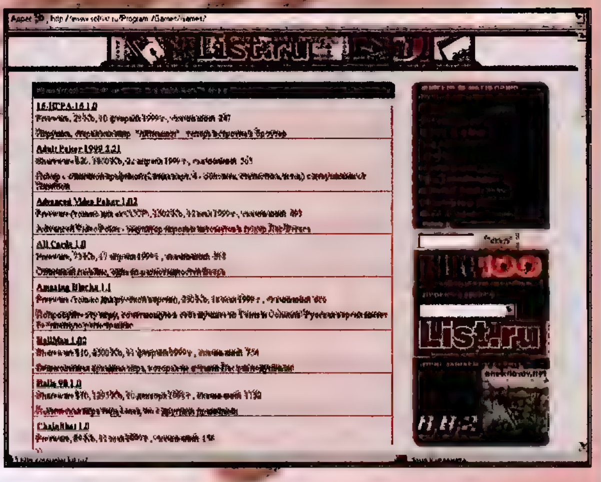
«Ядерный кошмар», ***«Защитник»***, ***«Атака НЛО»*** — практически идентичные игрушки, в которых вы призваны защитить свой родной город (деревню, планету) от ядерных ударов противника и/или от жестоких, воинственных пришельцев.

Совсем иного плана игра ***«Пожар»***. В ней люди, спасаясь из горящего дома, прыгают с крыши вниз. Ваша задача ловить их внизу и отправлять в машину «Скорой помощи». Все просто, вот только вместо брезента, используемого в таких случаях, вам выдали (о, вечная проблема дефицита!) некое подобие батута. «Приземляясь» в услужливо подставленную вами «ловушку», погорелец снова взмывает в воздух и его опять нужно ловить уже в другом месте. А в это время из клубов дыма выпрыгивает следующий бедняга, а то и два или три. Если надоест, можно отойти в сторонку вместе с «батутом» и наблюдать за тем, как промахнувшиеся погорельцы превращаются в ангелов и возносятся на небеса. И правильно — чтоб не мучались...

Игра ***«Регби»*** наверняка была написана под влиянием американских фильмов о крутых парнях, посвятивших себя этому мужественному виду спорта. Вам придется в одиночку противостоять команде противников. Игра почему-то происходит на кладбище, по пути к победе постоянно встречаются могильные камни с жизнеутверждающей надписью «R.I.P.».

На ***«Планете Sisuphus»*** вам предложат поохотиться на гигантских змей при помощи каменных блоков. Тот, кто решится проделать эту незатейливую операцию, очень быстро поймет, что в подобной охоте трудно однозначно определить кто именно охотник, а кто жертва. В общем, главное — участие.

Это далеко не полный перечень бесплатных игр в Интернете. Да и глупо было бы пытаться описать их все в одной статье. Сеть слишком велика, и трудно предсказать, какие еще приятные неожиданности могут в ней оказаться. Бесплатные игры, конечно, не могут соперничать в графике, «закрученности» сюжета и играбельности со своими коммерческими собратьями. Но многие из них вполне достойны внимания. Небольшие по объему, веселые, незамысловатые игрушки способны развеять скуку и снять напряжение после тяжелого рабочего дня.



евском спуске, недалеко от кафе-театра «Колесо». В июне планируются две крупные акции: *рыцарский турнир в Красноярске* и *поездка в Крым*. Те, кому посчастливится оказаться в Судаке приблизительно в двадцатых числах июня, могут стать свидетелями интереснейшего зрелища — музей знаменитой Судакской крепости оживет и превратится в военную твердыню. Без поединков на фоне живописных развалин наверняка не обойдется. Будут представлены костюмы и доспехи древних генуэзцев, славян, викингов.

Но самым грандиозным событием лета обещает стать когда-то общесоюзная, а ныне уже международная акция *«РХИ-99»* (Региональные Хоббитские Игры). Точное время и место проведения игрищ пока окончательно не известно, предположительно это будет где-то в середине июля. Ожидается сбор более десяти тысяч любителей «полигонов», со всех концов бывшего Союза.

Вот такие планы на лето. По мере наших скромных сил и возможностей мы постараемся держать читателей в курсе событий.

Желающие обучиться искусству изготовления средневековой амуниции и фехтованию (на одноручных и двуручных мечах, шестах, секирах и пр.) могут обращаться по адресу: проспект Радянской Украины, д. 3-Б, спортивный комплекс «Арена», ассоциация исторических клубов «Святослав». Дни занятий: понедельник, среда, пятница. С 1 сентября — вторник, четверг, суббота. Начало занятий — 17-00. Тел. 433-32-00. Спрашивать Серафима Вадимовича.

Василий Попов

Мы подъезжаем к довольно известному в нашем городе месту — сумасшедшему дому. Попечительница богоугодных заведений, недавно побывавшая там с инспекторской проверкой, расскажет нам о своих впечатлениях от общения с одним из пациентов.

Шизариум
Sanitarium
Апофеоз беспочвенности

Богдана КОЗАЧЕНКО

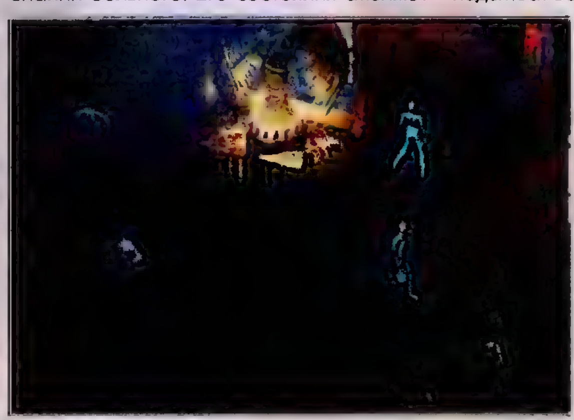
Холодный майский вечер не обещал ничего хорошего. Потому когда бородатый шатен с искрящимися глазами вкрадчиво протянул мне коробку с тремя дисками, разыгрывая доброжелательность и бескорыстие, я ни минуты не сомневалась в том, что они, эти диски, просто битком набиты всевозможными неприятностями. Такой паршивый день просто не мог закончиться иначе...



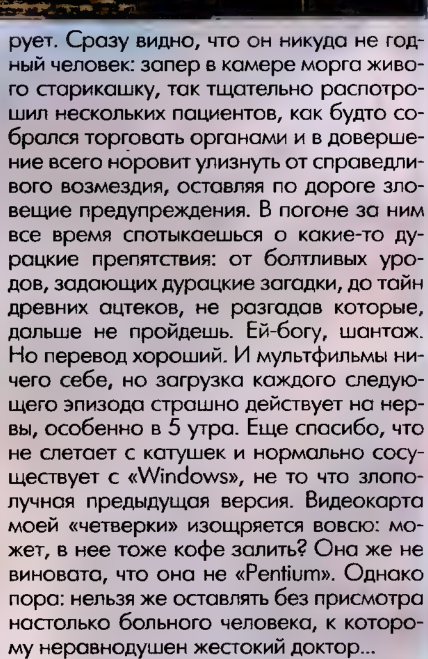
«Кто я? Где я? Что со мной произошло? Вроде бы ничего страшного, если не считать того, что недавняя автокатастрофа целиком стерла из памяти все воспоминания, включая собственное имя, лицо замотано бинтами, а ближайшее окружение ведет себя несколько интригующе: бьется головой о стены, обзывается, говорит стихами и загадками. Вообще чересчур много говорит. О боги, боги, и при луне мне нет покоя, даже в доме скорби нельзя потосковать в одиночестве... Воспоминания терзают меня, предъявляя одно за другим обвинения в том, что я мог сделать, но не сделал в далеком прошлом. Я ничего не могу изменить, но демонам памяти нет до этого никакого дела. Самые мучительные моменты прежней жизни, отрывочные и неясные, мелькают в сознании старыми черно-белыми фильмами, в которых расплавлена большая часть пленки».

Заметки (делаются, приходя в сознание). На коробке написано очень мелким шрифтом: «Детям до 12 лет не рекомендуется. Перевод на русский язык — «Логрус». Хм... Это не совсем верно; лучше было написать так: «Людям с неустойчивой психикой коробку в руки не брать!» Увлекательный все-таки жанр — квест; особенно, когда он заявлен как «чуть ли не аркада с элементами откровенного экшена». Ему действительно не откажешь в определенной динамичности, что особенно увлекательно, если действия игры разворачиваются отчасти в сумасшедшем доме, а отчасти в воспаленном сознании больного. Его состояния сменяют друг друга с методичной последовательностью, размеренно и наглядно переводя больного из истерического мира в параноидальный, потом в шизоидный, затем в маниакальный, и, наконец, в депрессивный. Примерно половина этих миров несказанно богата связными галлюцинациями, яркими и убедительными, как все вместе взятые серии «Секретных файлов». Психика ведет свою причудливую игру, балансируя между противоречивыми состояниями. Почему-то все время рвусь в бой: нужно куда-то бежать, что-то находить, кого-то спасать, бесконечно разговаривать, вообще совершать массу ненужных, лишних движений. Жертва этой игры хаотично мечется между филиалами сумасшедшего дома и своими видениями. Два часа ночи. Кофе больше не осталось, сигарет тоже. Первый диск игры пройден только до половины.

«Однако о тоске нечего, да и некогда думать. Мир полон насилия и извращенности. Мутанты притворяются людьми. Конечно, для того, чтобы истребить большинство, а из оставшихся производить себе подобных. В качестве материала они используют человеческих детей... Только что встретил мальчика с двумя ртами, девочку-червяка, ребенка с корнями вместо ног. Для того, чтобы разобраться в этом безобразии, нужно откопать несколько трупов и уничтожить всех ворон в окрестностях. Нельзя терять ни минуты! Если я не вмешаюсь, миру надеяться больше не на кого! Вперед!»



Заметки. Изданный в прошлом году ***«Sanitarium»*** совершенно справедливо переведен на русский язык как ***«Шизариум».*** На редкость меткое название. Не могу сказать, что эти музыкальные ритмы жизнеутверждающе действуют на всех остальных пациентов. На меня они производят отвратительное впечатление. Почти такое же, как первый перевод игры, исполненный неряшливым «Фаргусом», или, как лечащий врач, который их постоянно транслирует. Сразу видно, что он никуда не годный человек: запер в камере морга живого старикашку, так тщательно распотрошил нескольких пациентов, как будто собрался торговать органами и в довершение всего норовит улизнуть от справедливого возмездия, оставляя по дороге зловещие предупреждения. В погоне за ним все время спотыкаешься о какие-то дурацкие препятствия: от болтливых уродов, задающих дурацкие загадки, до тайн древних ацтеков, не разгадав которые, дальше не пройдешь. Ей-богу, шантаж. Но перевод хороший. И мультфильмы ничего себе, но загрузка каждого следующего эпизода страшно действует на нервы, особенно в 5 утра. Еще спасибо, что не слетает с катушек и нормально сосуществует с «Windows», не то что злополучная предыдущая версия. Видеокарта моей «четверки» изощряется вовсю: может, в нее тоже кофе залить? Она же не виновата, что она не «Pentium». Однако пора: нельзя же оставлять без присмотра настолько больного человека, к которому неравнодушен жестокий доктор...



«Здесь повсюду отвратительно пахнет. Тошнотворный запах лекарств смешивается с испарениями немытых тел; заплесневевшие от сырости углы издают вполне осязаемый «аромат» крысиного помета. Наверное, эта затхлость порождена отсутствием света (окна тут никогда не открывают, кажется, их и вовсе нет) и многочисленными болезнями, жертвы которых живут рядом со мной. Звуки вполне стоят запахов: стоны и причитания сливаются в диковинный речитатив, аранжированный бормотанием, всхлипами и глухим, монотонным постукиванием. Вероятно, кто-то решил пробить выход на свободу то ли своим горем, то ли собственной головой. Впрочем, некоторые из них вполне счастливы. Некий юноша уверен в том, что он Элвис Престли; вто-

рой собирает тени погибших воинов, третий все время просит прощения у своей мамочки, всхлипывая и размазывая слезы по лицу. Одна из девушек поделилась со мной своей радостью: она убила и съела своего мужа, поэтому у нее теперь всегда хорошее настроение. Архитектурные украшения оживают на глазах и разговаривают со мной. Это не так уж плохо — я уже вспомнил, что меня зовут Макс. Логическое мышление не изменило мне, но даже оно не может вернуть мне всю память...»*

Заметки. 9 утра. Друзья принесли кофе и сигареты, а потом куда-то испарились. Начат второй диск. Оказывается, больная психика больше других любит играть в перевоплощения. Если больному кто-то очень понравился, он немедленно отождествляется с этим персонажем, перенимает его повадки и начинает говорить его голосом. И, естественно, решать его проблемы. Даже если речь идет о циклопе из комикса или о его собственной, умершей в детстве сестре. Все это (перевоплощения и спасение различных цивилизаций) герой проделывает с завидным актерским мастерством, не говоря уже о том, что он просто-таки отлично соображает. На фоне остальных больных Макс паранормально нормален. То количество головоломок, с которыми ему приходится сталкиваться, способно свести с ума куда более психически устойчивых личностей. Отгадывает Макс быстро, что свидетельствует о хорошо развитом аналитическом складе ума. Он уже вспомнил, как его зовут, но еще не знает, кто он такой и за что тут очутился. Точнее, там. Да вообще, какая разница — дальше!

«Разрозненные ассоциации дразнят меня, указывая туманный и приблизительный путь к разгадке главного, самого мучительного вопроса: как я здесь оказался и кем был раньше. Многие предметы кажутся подозрительно знакомыми. Значит, в своей прошлой жизни я имел какое-то отношение к медицине. Призрак маленькой девочки по имени Сара не оставляет меня, порождая множество дополнительных вопросов. Я ее очень любил, это точно. В последнем путешествии в дебрях потухшей памяти я оказался в удивительном доме. Светящиеся призраки бродили по коридорам, стены которых извивались, как живые; рисунок обоев больше всего напоминал струящуюся кровь. Тут кто-то умирал, а за окнами шел мелкий, непрерывный моросящий дождь. Я знал, что нужно найти какого-то клоуна, детскую игрушку, смешную и глупую. Образ клоуна не покидает меня, кочуя из одного видения в другое, все время заставляя убеждаться в том, что все происходящее — сплошное притворство, дурацкая постановка, придуманная злобным, лишенным малейшего вкуса гением... По крайней мере сумасшедшего дома это касается в высшей степени. Санитары ведут себя крайне грубо, такое впечатление, что их всех воспитывали в одном из филиалов этого заведения. Галлюцинации напоминают морские приливы; когда их нет, я сижу, запыхавшись, на берегу, отряхивая водоросли, и с ужасом жду, когда следующая гигантская волна захлестнет меня, чтобы затем выбросить на какой-то дикий остров. Где снова придется бесконечно с кем-то разговаривать...»



Заметки. 5 часов следующего дня. За окном идет мелкий, противный дождь. О том, что Макс — умница, я уже говорила. С остальными сложнее; независимо от степени своего нездоровья они стремятся поговорить с ним, словно влюбленные поэты. Голоса потрясающе искорежены, что несказанно усиливает «обаяние» их внешности. Если диалог получается связным, то это заслуга исключительно Макса, который в совершенстве владеет искусством правильно задавать вопросы. Таким образом, он умудряется получить нужную информацию даже от умалишенных, да что там — даже от собственных видений, что еще раз свидетельствует о том, что логика несказанно полезна всегда и везде. А охота за доктором продолжается!

«Лечащий врач увлекается историей ацтеков. Что-то не дает ему покоя в их культуре... Когда я вошел в покинутую лабораторию, растерзанные трупы заставили меня вспомнить о жертвоприношениях. Судя по всему, предназначены они Науке, хотя, по-моему, она для этого еще более сомнительный объект, чем пернатый змей индейцев. Судя по тому, как выглядят пациенты, доктора меньше всего заботит их выздоровление. Скорее всего, он преследует какие-то пока малопонятные, но далекие от блага всего человечества цели. С каждым шагом я приближаюсь к разгадке той отвратительной головоломки, которую соорудил этот человек. Судя по тому, как он охотится за мной, ответы на некоторые, именно мои, вопросы пугают его. Каждая последующая галлюцинация более опасна для моей психики, чем предыдущая. Если не выдержу, на спасение нечего рассчитывать... Разговор начистоту с этим сукиным сыном, я уверен, распутает проклятый узел. Что-то мне подсказывает, что после видения прекратятся...»

Заметки. Спустя 3 дня. Наконец-то все! Макс поймал этого маньяка и поговорил с ним... по-американски. Доктора посадили в тюрьму. Как только Макса перестали накачивать, галлюцинации прекратились. У него уже все хорошо. А вот у меня, кажется, не совсем. Поймала себе на том, что пытаюсь открыть дверь, набирая какую-то комбинацию цифр и букв на клавиатуре и телефонном диске. Упрямая дверь не открывается, хотя код правильный... Неужели «проходилка» врет?

Ой! Посмотрите на этих забавных малышей. Вы их, конечно же, узнали: это — хоббиты. Они отправляются на загородный пикник. Давайте незаметно проследим за ними.

Наталья ОРИЩУК-ИГРИВАЯ

Хоббиты: туда и обратно

Наступил долгожданный момент, когда мы возвращаемся к излюбленной теме ролевых игр. И, заметьте, не просто ролевых игр, а живых **Хоббитских игрищ**, вдохновленных знаменитой трилогией Дж.Р.Р.Толкина «Властелин Колец», сказкой «Хоббит» и эпическим «Сильмариллионом». С Игрищ, собственно, и началось массовое движение ролевых игр на местности в стране, тогда еще называвшейся «Советским Союзом».

Однако участники первой же крупной игры (Красноярск, 1990 год), войдя в самодельный мир Средиземья, попали в ловушку, о которой не подозревали. По сюжету культовой трилогии, главный предмет конфликта — Кольцо Всевластья — надлежало уничтожить в «адской» горе Ородруин маленькому слабому хоббиту. И затея эта удалась, и мир был спасен — ибо «темные» силы не ожидали, что хранитель Кольца замыслит проникнуть в самое сердце страшного Мордора — в обиталище повелителя Зла.

На игре же вышло все наоборот — назгулы (ужасные стражи и слуги Саурона Черного) только и делали, что «дежурили» над условным Ородруином, ожидая хоббита — победа «светлых» сил становилась весьма проблематичной. Кольцо Всевластья так и не удалось уничтожить.

Вот тут-то встал ребром вопрос: игра или театр? Если игра, то участники должны иметь свободу действий, а значит — не следовать сюжету. И Зло имеет полное право победить. Но если текст первоисточника — «Властелина Колец» — для игроков священ, то остается только одно — театр. А ставить спектакль в лесу без зрителей неинтересно: и баталии выходят искусственными, «понарошку», и интриги никакой. А главное — нельзя принимать решения, нельзя по-настоящему жить в толкиновском мире, как хоббит, эльф, гном или орк.

Проследить историю и трансформацию «Хоббитских игрищ» в документах и свидетельствах очевидцев нам поможет старый друг Интернет и самый лучший, на данный момент, толкинисткий сервер — ***«Арда-на-Куличках»*** (**http://kulichki.rambler.ru/tolkien/orient.html**), раздел *«Архивы Минас-Тирита»*, глава — *«Хоббитские игрища»*. Тут изложена наиболее полно и упорядочено хроника «ХИ» от достопамятного 1990-го: с фотографиями, правилами и свидетельствами очевидцев.

В начале 90-х годов сюжет трилогии обыгрывался не раз. Результаты «войны» были более обнадеживающими, чем в первый раз: однажды Кольцо даже удалось уничтожить (подробности этого удивительного происшествия не указаны). Девяносто четвертый год в истории всесоюзных ХИ запомнился проведением игры на украинской территории, в окрестностях Харькова. Это, вероятно, можно назвать началом ежегодных **Всеукраинских игрищ**, ставших традиционными с той поры. Сюжетная основа позволяла игрокам «нарезвиться» вдоволь — действие происходило не в конце Третьей эпохи (описанной во «Властелине Колец»), а во времена более ранние, для Средиземья древние и «легендарные». Однако попытка Харьковских ХИ оказалась неудачной: смешение эпох и мифов, а также использование элементов литературного мира Роджера Желязны внесла окончательную неразбериху.

В последующие годы «всесоюзные» ХИ приобретают две дополнительных черты: здесь очень редко используется основная трилогия Профессора (за основу, как правило, берется «Сильмариллион» и другие легенды толкиновского мира) и игра почти всегда заканчивается триуфом «темных» сил. То ли «злые» агрессивнее, то ли «добрые» инфантильнее, но факт остается фактом. Вот «порадовался» бы Дж.Р.Р., взглянув на многочисленные варианты своего эпоса!



Получить более конкретную информацию об истории толкинистских «role playing game» можно и на сайте ***«Text collection»*** (**http://dali.orgland.ru/tcd/textsf&f/rpg-ad&d/#04**). Впечатления, мемуары, дискуссии, материалы «ролевых» семинаров — вот те богатства,

Адрес http://kulichki.rambler.ru/tolkien/
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
арда-на-куличках
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ОРЛЫ МАНВЭ
КАБИНЕТ ПРОФЕССОРА
АРХИВЫ МИНАС-ТИРИТА
МУСОРНЫЙ АМБАР
ГАРЦУЮЩИЙ ПОНЧИК
КАМИННЫЙ ЗАЛ РИВЕНДЕЛЛА
ПАЛАНТИР ОРТХАНКА
ОНТОМОЛЬВИЩЕ
РОХАНСКИЕ РИСТАЛИЩА

хранящиеся по вышеназванному адресу. Правда, история ХИ тут заканчивается 1996-м годом и завладеть материалами не так просто — будьте готовы к техническим трудностям.

Попались в тенета игрищ «по Толкину» и братья-белорусы. Минский клуб ролевых игр ***«Серебряный единорог»*** (**http://www.geocities.com/Area51/Shadowlands/1587/unicorn.html**) знакомит нас с мероприятием под странным названием «Колокол Мощи». Авторы странички уверяют, что именно такой «ролевушкой» по мотивам «Сильмариллиона» начиналась деятельность клуба в 1996-м году. Еще одна подобная игра состоялась в следующем году, но ни о правилах, ни о количестве участников сайт не сообщает. Особенно плохо дело обстоит с главой «Планы на ближайшее будущее»: здесь раскинулась досадная белая целина. Однако кое-какие координаты клуба отыскать можно, а значит у желающих есть шанс получить информацию из первых рук.

Более конкретна и свежа ***«Страница Элинор»*** (**http://www.fbit.ru/elinor/games.htm**). Ее создательница увлеклась «ролевушками» не так давно, но, видимо, надолго. Отчет по ХИ-98 (Урал) написан ярко, эмоционально, как и подобает игровым мемуарам. Кстати, воспоминания Элинор интересно сопоставить с официальными материалами по ХИ-98 «Арды-на-Куличках» — получится более полная картина происходившего.

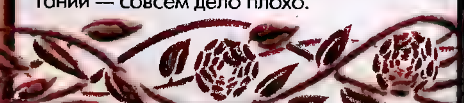
Самая южная область Украины — Крым — не отстает от московских интернет-поклонников Толкина. ***«Город Крым»*** (**http://gorod.kaliostro.crimea.com/**), вдохновленный примером


Назгул, ХИ 91

известного сайта ***«Тоже город»*** (**http://rpg.newgames.ru/tgorod/**), всерьез занялся освещением темы живых ролевых игр. Главная страничка украшена видом средневекового города — это «Главная площадь» сервера. Ниже — перечень разделов: «Новости», «Клубы» (историческое моделирование и т.д.), «Оружейная палата» (изображения исторического оружия и доспехов), «Кабак» (здесь можно задать вопрос, и, соответственно, получить ответ), «Галерея» (фотографии и коллекция иллюстраций к произведениям фэнтези), «Почта» (адреса крымских ролевиков — обратите внимание!) и многое, многое другое. Для нас особый интерес представляет глава «Игры и Турниры» с интригующим названием «Крымская ХИ-99». Авторами сайта эта «игрушка» отнесена к предстоящим, хотя время ее проведения — 14-18 апреля.

Нам уже не успеть в Малиновый ручей под Симферополем, но зато мы можем ознакомиться с правилами и прочими предыгровыми материалами — в целях просвещения. Например, мы узнаем, что население крымского «самодельного мира» составило 92 человека (для сравнения: уральские ХИ-98 собрали 1500 участников, одних эльфов — четыреста особей!). Однако малочисленность не помешала крымчанам насладиться Четвертой Эпохой Средиземья (опасную тему Кольца Всевластья удалось миновать). Судя по отзывам, бессмысленные «побоища» были частично заменены интеллектуальной «стратегичкой», чем игроки вполне удовлетворились.

В главе «Ссылки» мы обнаружили такую замечательную вещь, как ***«Календарь ролевых игр по Украине на 1999 год»*** (**http://www.vl.net.ua/~av/rasp99.html**), и достигли самой интересной части нашего разговора — «Хоббитских Игрищ» сезона 99-го года. Особенно плодовитым в игровой жизни станет июль месяц. *«ХИ-Третья Эпоха»* (*«Андуин Великий»*) ожидает нас в Горловке с 8-го по 11-е число, а чуть позже в Харьковской области — загадочное действо *«ШирОка — страна моя родная»* (Гражданская война в Хоббитании — !). Если с «Андуином Великим» еще что-то понятно, то с гражданской войной в Хоббитании — совсем дело плохо.



Но главное событие — очередные *Всеукраинские игрища* (**http://www.vl.net.ua/~av/rpg/hi_ukr.html**) пройдут под Киевом с 15-го по 18-е июля. Авторы (или, правильнее, «Мастера») готовят «мягкую» игру с возможностью «нестандартной трактовки роли» — раздолье для творческих натур. Вступительный взнос (обязательный компонент подобных мероприятий) — всего две условных единицы (в России потребуется восемь-десять долларов).

Особенно трогательным кажется такой компонент игрового моделирования украинских ХИ-99, как «демография». Вы представляете себе «игровые роды», «выкидыши» и даже «изнасилования», например, эльфиек? В мире Толкина? А пометка о «браке» в личной карте игрока? О, Дж.Р.Р., жаль что Вы этого не видите! Вот уж посмеялись бы... Не углубляясь в дальнейшие подробности, скажу лишь, что правила предстоящих киевских ХИ — интереснейший документ, в котором можно найти еще немало экзотических деталей. Будете проходить мимо — загляните!

Но не только Всеукраинскими игрищами запомнится ролевикам будущее лето. Потому что организаторы массовых «role playing game» в России тоже не дремлют. Московская страничка *«ХИ-99»* (**http://dron.mk.ru/~kor/hi/**) пугает посетителей мрачным черным цветом и красной надписью — «HI-99». Если не сбежать и пойти дальше, то сайт окажется вполне миролюбивым и симпатичным. Более того — очень солидным и профессионально обустроенным. Авторы сообщают, что в первой половине августа в Подмосковье состоится действо «по мотивам» произведений Толкина. Таблица указывает названия рас, кланов, городов и лимит игроков в каждом лагере. Многие места уже заняты, хотя Мастера заверяют: желанная роль может быть получена и на конкурсной основе. Взнос — десять условных единиц. И, как всегда, — обязательный костюм для каждого народа. А еще, будьте добры организовать в команде надлежащий национальный колорит: язык, обряды и т.д. Все координаты мастеров прилагаются, так что желающие съездить в Подмосковье — поторопитесь.

Однако и этим наша импровизированная афиша не исчерпывается. Ибо есть на свете ***«Сайт Дикого Кота»*** (**http://members.xoom.com/wildcat5/frame.htm**), где в числе прочих полезных рубрик содержатся «Анонсы и новости». Сообщается, что летом в окрестностях Санкт-Петербурга состоится «Война Кольца». Правда, и тут авторы проекта умудрились обойти щекотливый сюжет с Кольцом, хоббитом и Ородруином. Действие игры будет разворачиваться в тех людских краях, в которых о Кольце еще не слыхивали. Люди и орки — герои событий. Причем орки видятся Мастерами не как «мультяшные злодеи», а как разумные существа со своей психологией и логикой поведения. Координаты организаторов налицо и поехать в Питер может любой желающий.

Москва, Киев, Минск, Урал, Питер — география Средиземья велика. И будь Вы хоть эльфом или орком — везде Вас примут. Ведь не отправившись в Путешествие, не испытаешь сладости возвращения Домой. Не так ли, Профессор?


Штурм Мордора,Украинские ХИ 97

☞ Предоставляем выделенные линии
☞ Рассматриваем и предлагаем проекты о совместной деятельности

Итак, мы приближаемся к кварталам развлечений. После выхода из автобуса будьте очень внимательны и осторожны. Путешествия по этим кварталам опасны если не для жизни, то уж точно для вашего кошелька.

Владимир ЛЫСЕНКОВ
aka Armageddon

Скитания по злачным местам

ИЛИ КАК СЛОЖНО НАЙТИ ГЕЙМЕРА В НОЧНОМ ГОРОДЕ

Телефон зазвонил в небольшом затхлом помещении, где в центре стоял компьютер, за которым сидел человек в темном прикиде, лениво протянувший руку к назойливо трезвонящему аппарату.

— Алло!

— Привет! Это Ранд! Есть для тебя работенка!

— Правда? — без особого энтузиазма отозвался парень.

— Надо срочно отыскать нашего общего знакомого, Яна Эндрю...

— Насколько я знаю, он пропал на полях Эратии пару месяцев назад.

— По сведениям «Дедушки Интернета», его совсем недавно видели в злачных местах в районе Frag Pipe, он был закутан в грязный плащ и бубнил себе под нос что-то о Священной Гранате какого-то Антиоха.

— Да, похоже это серьезно. Ну что ж, примемся за поиски. Думаю, надо навестить парочку злачных мест, ночных клубов, притонов.

— Правильно, Armageddon, шаришь в тему, — отозвался Ранд, — я буду вести поиски параллельно с тобой, так сказать подстраховывать.

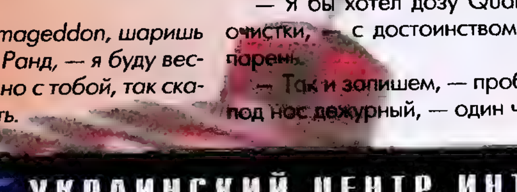
— Тогда договорились! Сейчас же выхожу!


CyberCafe

Дождик капал с ночного неба, переливаясь в свете неоновых ламп на фоне вывески, обработанной в стиле «граффити». Парень стоял перед первым в его списке клубом — клубом **Arena**. Армагеддон переступил через отдыхавшего квейкера, открыл железную дверь и шагнул внутрь. Первое, что он сделал, — оглянулся по сторонам. Обернувшись направо, увидел Ранда, лениво внюхивающего через стодолларовую купюру какой-то порошок, по всей видимости, эссенцию Heroes III. Налево стояло 25 компов. Окинув их опытным взглядом, Армагеддон немедленно выдал в уме данные: Pentium II 450, Voodoo 2 — 12 Мб, RAM — 64 Mb, на некоторых компах также были обнаружены Voodoo 3, единственные на этот момент в городе.

— Что будем брать? — подошел к нему дежурный.

— Я бы хотел дозу Quake'а второй очистки, — с достоинством парировал парень.



— Так и запишем, — пробубнил себе под нос дежурный, — один час, с тебя 4 гр. Quake2 у нас на всех машинах, садись за 16-тую тачку.



Armageddon на распутье

— А какие у вас общие расценки?

— Час — 4 гр., после одного — по три, ночь — десятка, а ночь на выходной — 15 гр. Время с девяти утра по полдень идет по 6 гр.

— Кстати, вы не видели тут странного парня в грязном плаще? — закинул крючок Армагеддон.

— Яна Эндрю, что ли?

— Да-да, — оживился Арм, предвкушая, что напал на след.

— Ты его тут не увидишь. Он не заплатил за выпивку, пришлось его попросить удалиться.

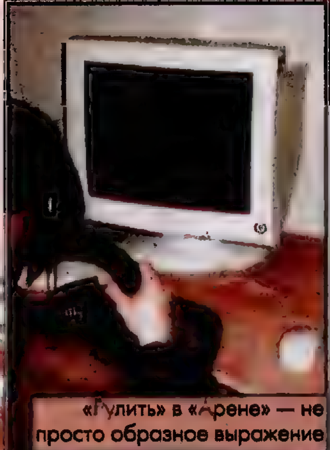
Арм бросил невольный взгляд на гигантского вышибалу, стоящего у двери и играющего в jo-jo.

— Три тыщи фрагов! Кого я вижу! — воскликнул Kabal, глядя на Армагеддона, — иди, посмотри, как я учу этих Star Craft'еров играть в Quake2!

— ОК! Я здесь надолго, — сказал Арм, — это место затягивает.

Следующим в его списке был клуб **Net-Forse**, что в районе Tokay's Tover. Огромная синеватая вывеска вполне соответствовала этому злачному местечку. Она гласила: «Net-Forse! 30 компов в сети (100 Мбит), Pentium II Celeron-333, 64 Мб, 15-дюймовый мо-

нитор, Voodoo Banshee 16 Мб по разумной цене». Ниже висела бумажка с разумными ценами. Как ни странно, они полностью совпали с расценками в Арене. Армагеддон затушил сигару и вошел в клуб. К нему сразу же подошел вежливый молодой человек и поинтересовался, чем он может помочь. Арм доходчиво объяснил, что ищет парня в грязном плаще.


«Гулить» в «Арене» — не просто образное выражение

— Да, был здесь такой, — почесал макушку человек, — только он уже не в плаще, так как заложил его за два часа игры. Потом играл два дня в кредит и ушел за деньгами, чтобы вернуть нам долг.

— А он не сказал, когда вернется?

— Сказал, что вернет деньги в четверг, сразу после дождичка...

«Что же он ищет? — размышлял Армагеддон, — что двигает его поступками?» Он заплатил рикше, доставившему его к самому злачному району — The Edge, и направился к клубу **Cyber-Kafe**. Это единственный клуб, предлагающий своим клиентам работу в Интернете. Конечно же, это отражается на цене (7 гр. в час до полудня и 10 гр. после него; возможны скидки), но и компьютеры там соответствующие: Celeron 333, Voodoo Rush, 32 Мб памяти, 14-ти дюймовый монитор, 32-х скоростной CD-ROM, Sound Blaster'ы и 3-х Гб винчестеры. Армагеддон зашел внутрь и огляделся: клуб хорошо оборудован, загрузка интернет-файлов идет достаточно быстро, и выделенка не тормозит. Порывшись в памяти в поисках дополнительной информации о клубе, Арм ничего не смог вспомнить, кроме довольно красивой интернет-странички Кибер-Кафе и того, что этот клуб является самым старым в городе. Также он подметил, недалеко находится бар. Арм направился туда.

— Виски мне и моей лошади, — шлепнул он купюрой по стойке.

— OK! — сказал бармен и тотчас выполнил заказ.

— Слушай, приятель, а ты не видел здесь эдакого паладина в грязном плаще, его зовут Ян Эндрю.

— Не знаю насчет плаща, но у нас был человек, который назвался этим именем и провисел в Интернете около двух часов и столько же провел у стойки. А потом удалился. Сказал, что идет на восток, ищет какой-то G.E.C.K. Но, по-моему, он не в себе.

Армагеддон подошел к стенам клуба **Кибер-Line**. Табличка на дверях гласила: «Внимание! За вами ведется видеонаблюдение!» И впрямь, оглядевшись, Арм обнаружил несколько видеокамер. Он позвонил и шагнул в открытую охранником дверь. В клубе было немноголюдно, но все машины оказались занятыми. Стояло всего 12 компов, но зато каких! Celeron-366, ATI Rage PRO-2, 8 Mb Diamound Monster-2,12 Mb, Sound Blaster AWE 64 Creative, Monitor-15" 32-скоростной CD-ROM. Все играли в Quake2: Haos. Эта игру на данный момент можно было найти только здесь. Единственное, что известно про нее: разработана на движке Quake2, является его полноценным add-on'ом и очень напрягает. Однако атмосферу разряжала смешная Обезьяна, прыгающая между компьютерами. Армагеддон подошел к сисадмину и попытался завязать разговор.

— Ну, как дела? — спросил он и на удивление обнаружил, что его собеседник очень разговорчив.

— Нормально, только вот надо бы вирусы вычистить, и не мешало бы дополнительные сетевые уровни на Half-Life поставить...

— Ну так поставь!

— Видишь ли, в облом мне все это...

— Понимаю, — соврал Армагеддон, — слышь, а имя Ян Эндрю тебе ни о чем не говорит?

— Не-а...

Арм задал еще несколько вопросов, но, ничего не узнав, удалился в моросящую ночь.

Последним злачным местом в The Edge был клуб **Q-ZAR**, предлагающий своим клиентам игры на автоматах, бильярд, а также нечто похожее на пейнтбол: то есть за определенную плату (15 мин. — 15 гр., 30 мин. — 20 гр., 45 мин. — 30 гр., 1 час — 35 гр., а если приходит толпа более 10 человек, скидки 5 гр.) клиентов одевали в специальные костюмы, давали им что-то наподобие автоматов и запускали в импровизированную арену. Тут они сражались друг с другом, время от времени перезаряжая ружья, если заканчивались патроны. Единственный недостаток — из-за искусственного дыма и громкой музыки на поле боя ничего не видно и не слышно. Арм зашел в клуб и сразу обратился к администратору.

— Весело здесь у вас...

— Да, не жалуемся. Хочешь повоевать?

— Да нет, я ищу одного старого знакомого, его зовут Ян Эн...

— Можешь не продолжать, — отрезал админ, — он одел наш костюм, схватил автомат, заявил, что в пустыне они ему будут более необходимы, чем здесь, и убежал. Мы его смогли догнать и забрать собственный инвентарь, когда он уже садился на харьковский поезд.

— Понятно, — промолвил Арм, — так значит он уехал в Харьков?

— Ага, но сказал, что как только раздобудет броню Анклава и Soil Plaint, сразу вернется...

— Большое спасибо!

Арм угрюмо следовал в сторону клуба Арена, где надеялся немного расслабиться. Незаметно рядом с ним зашагал Ранд.

— Ты, наверное, уже все знаешь? — спросил Армагеддон.

— Да, я слышал твою беседу с админом в Q-ZAR'е, но ничего, мы Яна найдем в другой раз, не такой уж он неуловимый. Идем лучше в «Арену», я тебя угощу тройной дозой второго Quake.

— OK!

Have Fun!


Q-Zar

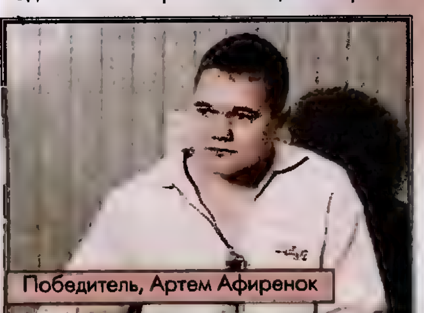
Андрей ЯСЕНКОВ

StarCraft
РИСТАЛИЩЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ

Главным условием проведения любого рода состязаний является — вы безусловно правы — наличие достойных противников, готовых идти к победе, невзирая на возможные трудности. А если участники турниров знают правила и особенности такого рода мероприятий и обладают хотя бы некоторым опытом, их шансы на победу автоматически удесятеряются. Возьмем, к примеру, чемпионаты по компьютерным играм. Благо их знают все. Возможно, именно за счет общей доступности они столь многочисленны. У многих на слуху сражения на основе Quake, и я не сомневаюсь, что турнир, затеянный клубом ***«Net force»*** по игре *Starcraft* — явление для нас несколько непривычное.

Но тем не менее, из предполагаемых устроителями 60-80 «бойцов» утром 22 мая под клубом толпился народ общей численностью под две сотни «горячих голов», причем предварительных заявок на участие было подано раза в два меньше. И только некоторая нехватка персонала и наличие всего☺ 30 компьютеров стало поводом для решения о регистрации лишь 120 участников. Это автоматически увеличило время, необходимое для турнира, поскольку в первом круге использовалась ставшая популярной система *Double Elimination*. Согласно ее правилам, для вылета требовалось проиграть два раза. Так что во второй круг прошли 60 человек, сразу победивших и 30 — победивших среди проигравших на первом заходе. Кроме того, в играх фиксировались набранные очки, для чего было введено условие «до последнего солдата», позволявшее бороться, даже не имея собственной базы. Это пригодилось для формирования третьего круга участников, в который вошли 45 победителей и 19 проигравших, однако набравших максимальное число очков. После чего начались игры по кубковой системе, которые предполагали прямой отсев проигравших, где очки уже не учитывались. Правила были подкорректированы: игра останавливалась, когда последнее здание противника было уничтожено.

Размеры карт и время игры также увеличивались по мере приближения к финалу. И если изначально поединки проводились на картах 64x64, то в финале использовалась территория 256x256. То же самое и относительно времени игры, но здесь сработал другой нюанс: из всех возможных тактик ведения боев была выбрана одна: «блиц-криг».


Победитель, Артем Афиренок

Не секрет, что в Starcraft'е зерги всегда брали плодовитостью, протосы — более мощными бойцами, а если терранам позволить укрепиться, то взломать их оборону ох как тяжело. Но как раз именно этого им и не позволяли сделать, и последний «терранин» вымер в 1/8 финала. Судьба боя, как правило, решалась уже на первых 15 минутах, и если участники благополучно переваливали через этот порог, то чаще всего победитель определялся по количеству набранных очков. Но подобные меры были не типичны для чемпионата: самый длинный бой (без учета текущего ограничения по времени) длился 43 минуты, самый быстрый — считанные минуты. Параллельно со строительством базы шла разведка территории, а после обнаружения противника в его сторону быстро направлялся экспедиционный отряд. Ошибкой многих участников было увлечение собственно боем в ущерб развитию и расширению площади базы, что позволило выдвинуть идею проведения соревнований «teem melee», когда один строит базу, а другой воюет.

По моим наблюдениям за ходом марафона, можно смело говорить о признании играющим народом превосходства протосов в свете их популярности в полуфиналах и финалах. Озадачивает, правда, желание занявшего четвертое место проэкспериментировать в полуфинале, взяв расу зергов. Хотя, если бы он победил, мы бы говорили о его верном решении. Но он проиграл.

Организаторы сумели позаботиться о предоставлении равных условий всем участникам, выкачав карты из Интернета и переделав их под турнир. Поэтому, незнание карт и вносило некоторую суматоху особенно на ранних этапах игры. Так, к примеру, финальный бой на карте 256x256, под который отводилось 3 часа времени, был закончен в течение 15 минут, к вящему разочарованию зрителей и самих игроков. А все из-за того, что запутанный лабиринт стен a-la Aiur не позволил проигравшему нормально организовать оборону. Пожалуй, только карты и стали практически единственным упреком в адрес хозяев турнира, которых хвалили за хорошую организацию чемпионата.

Пришло время награждений. Усталые, но довольные победители собрались днем 23 мая в большом холле клуба «Net force» и началось...

Благодаря спонсорам и организаторам было представлено большое количе-


Финалисты

ство различных призов, в число которых вошли два графических ускорителя *Creative 3D Blaster* на чипсете *Voodoo Banshee* от компании ***NOOS Ukraine*** и *Color Max* на чипсете *Intel 740* от ***Computer Center***, а также суммарно более 100 часов работы в Internet с бесплатными подключениями от Internet-провайдера ***«Аксесс»***, которыми были награждены финалисты **Артем Афиренок** и **Вадим Янчук**. Кроме того, призы для остальных победителей предоставили салон-магазин ***Game Land***, журнал ***«Чип»***, издательство ***ITC*** («Домашний ПК»), а на закуску им были подарены шоколадные наборы *«Корона»* от компании ***«Каскад-Плюс»*** и номера нашего издания «Мой игровой компьютер».

Но вот победители разошлись по домам. И возможно, именно их азарт, настойчивость и стремление победить вопреки всему послужат предпосылкой для создания нового киевского клуба или клана, посвятившего себя совершенствованию в искусстве сражений.

К слову, организаторы еще не успели прийти в себя после окончания чемпионата, как стали поступать заявки на участие в следующем. Каком? Следите за нашими объявлениями, друзья...

И удачи!

Прямо по ходу нашего движения вы видите недавно заселенное здание вторых аллодов. К сожалению, мы вынуждены констатировать тот факт, что многие его новоселы до сих пор не могут выйти из своих квартир. Чтобы вы не попали на их место, нами составлена план-схема здания, и мы вам ее с радостью вручаем.

Ефим БЕРКОВИЧ

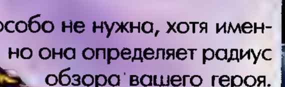


СОВЕТЫ ПРОХОДИМЦА

Я надеюсь, что многие из вас, прочитав статью в нашем прошлом игровом номере, приобрели диск с замечательной российской игрушкой ***Аллоды 2****. Однако, после ознакомления с почтой, скитающейся по просторам Интернета и Фидо, я понял, что даже опытные игроки достаточно часто попадают впросак, принимаясь за игру. Данная статья не претендует на полный охват всех нюансов вторых Аллодов. В ней я лишь попытаюсь разъяснить некоторые тонкости и осветить возможные ситуации, в которых побывал сам или кто-либо из моих друзей.*



Итак, вопрос первый: **за кого предпочтительнее начинать игру, за воина или мага**? Однозначный ответ дать довольно сложно. С одной стороны, первым, кто присоединяется к главному герою, является воин Иглез. Да и молодого тролля на первой миссии воином не убьешь (лично я не смог). С другой — воин с большим запасом лечебных бутылочек вообще не нуждается в поддержке мага. Впрочем, большинство стратегов все-таки сошлись на том, что, начиная игру магом, пройти ее до конца гораздо легче.



Вопрос второй: **каков набор полезных качеств персонажа наиболее приемлем**, какие параметры следует увеличить, а какие — уменьшить? Так как Аллоды (что первые, что вторые) являются не чистой РПГ, а смесью РПГ и РТС, то число возможных параметров и умений сокращено до минимума. Понятно, что **для воина** основной параметр — это *физическая сила*, прямо влияющая на мощь удара и на запас его жизненных сил. Этот параметр я рекомендую выставлять по максимуму. *Ловкость* воину особо не нужна, хотя именно она определяет радиус обзора вашего героя. Вы не потеряете много, если выставите этот параметр по минимуму. *Скорость удара*, также зависящая от ловкости, можно легко увеличить различными предметами, которые неоднократно будут попадаться вам по дороге. *Разум* для воина является вторым по важности параметром: чем это качество выше, тем быстрее он будет обучаться и получать новые уровни своих умений. *Дух* также рекомендую понизить до возможного минимума. *Защиту от магии* можно немного усилить, подняв дух, но результат вряд ли оправдает ожидания. Да и вообще, воины привыкли переносить магические атаки за счет большого запаса жизненных сил. *Магу* же, наоборот, физическая сила особо не нужна — все равно врукопашную он не дерется, да и запасом своего здоровья он никогда никого не удивит. Поэтому опускаем силу до минимума. Ловкость магу тоже особо не поможет, а вот ум и дух имеет смысл поднять до максимума. Магу не помешает запас маны побольше, да и обучаемость тоже никогда не бывает лишней.



Третий вопрос, который также довольно часто задают начинающие игроки, это **какому оружию и виду магии отдать предпочтение**. Воин, на мой взгляд, лучше всего сражается *мечем*, да и хорошие мечи и в продаже попадаются чаще, чем другие виды оружия. Иногда отличные мечи преподносят в качестве награды за выполнение некоторых квестов. А если учесть, что мастерство использования оружия, выбранного в качестве приоритетного, будет совершенствоваться быстрее, чем остальные, то именно на мече я советую остановиться всякому начинающему воину. Тем же, кто предпочтет начинать игру магом, посоветовать что-либо однозначно гораздо сложнее. Каждый из видов магии по-своему ценен, но я лично предпочитаю брать *магию земли*: там и окаменение, и защита от него. А именно окаменение — основной враг воинов. Поставив же хорошо развитым в сфере земли магом на такого воина защиту, вы до минимума сократите риск неожиданно застыть каменным столбом во время самого ответственного боя. Некоторые могут возразить мне, что в магии земли самой слабой является наступательная часть. Но, во-первых, всегда есть посохи, а во-вторых, — не дело мага встревать в прямой военный конфликт. Драться дело воина, а маг должен помогать ему, находясь позади его. И для этой цели магия земли вполне себя оправдывает.

Теперь, **что касается общих советов по игре**. В продаже всегда имеется масса предметов, и иногда, теряясь во всем этом многообразии, весьма сложно

сделать правильный выбор. Полагаться же только на советы торговца нельзя (как, впрочем, и на любую рекламу). В Аллодах-2 действует загадочная система цен. Предметы, отличающиеся друг от друга парой параметров, могут существенно разниться по цене. Иногда дело доходит до абсурда: в продаже могут находиться два амулета с одинаковыми параметрами — золотой и, скажем, метеоритный, так вот второй будет значительно дороже. Почему так, объяснить практически невозможно, наверное, метеоритный красивее, но кто во время походов будет любоваться всей этой красотой? Разве что белки или людоеды, но поделиться с вами своими впечатлениями они все равно не смогут... Так вот, покупать магические предметы не кристаллические или, в крайнем случае, метеоритные крайне не выгодно. Вам все равно в конце концов придется их продавать, причем с большими убытками. Кроме того, достаточно много просто уникальных предметов вы сможете найти в ходе выполнения разнообразных квестов. Одна сломанная корона, которую впоследствии можно собрать, чего стоит. Вот это вещь! Уж кто, кто, но некроманты иногда способны изваять такое, что даже эльфам мало не покажется.

Вернемся в наш магазин. Вначале, покупая облачения для воина, всегда старайтесь приобрести предметы бронированного «гардероба»: *полную кирасу* и всякие там *наручи* и *поножи*. Предпочтительнее иметь лишнюю единицу брони, чем пять единиц защиты. Для воина в конце игры будет необычайно важен такой параметр, как сила; ведь с ее ростом запас его жизненных сил будет расти по экспоненте. Поэтому к короне, добавляющей десять единиц силы, вам понадобятся и другие предметы с аналогичными свойствами. Впрочем, кирасу (плюс пять) и аналогичный щит вы сумеете получить, выполнив определенные задания, а вот все остальное вам придется покупать. И в этом вам поможет... не знаю как это назвать, баг — не баг, скажем так, небольшой прокол создателей игры. Дело в том, что в сейве не хранится информация о том, какие предметы продаются в магазинах. Поэтому, если набор предлагаемых товаров вас не устраивает, сохранитесь и зайдите с этого сейва. И так до тех пор, пока не найдете нужный вам товар. Те же, кто считает, что это не совсем честно, могут просто переходить из города к друидами обратно. Во время этого перехода содержимое лавок также меняется. Как-то один мой знакомый, чтобы купить нужный предмет, занимался подобной процедурой часов этак с пять. Под конец он купил метеоритную кольчугу силой плюс четыре.

Магическое оружие лучше выбирать по принципу усиления характеристик ущерба или атаки. Это связано с тем, что многие ваши противники обладают иммунитетом к различным магическим школам. Однако средства, предохраняющего от прямого физического ущерба, в Аллодах еще не изобрели. Не стоит только забывать, что, кроме меча или копья, воину всегда может понадобиться хороший лук. Ведь некоторых тварей из недистанционного оружия не убьешь.

Также всегда полезными будут *предметы с повышенной регенерацией жизни*. Мага же имеет смысл вооружать предметами, увеличивающими его ум и иногда скорость. Довольно полезными будут для него предметы с ускоренной регенерацией маны. Особого же смысла искать для мага предметы, увеличивающие защиту или броню, нет: ежели противник сумел добраться до вашего мага, считайте, что он мертв. Исключение могли бы составить предметы с нанесенной на них защитой от той или иной магии, но лично я таковыми никогда не пользовался — все равно серьезный противник практикует магию разных школ и поэтому реальной защиты эти вещи вам не предоставят, а стоит подобное удовольствие иногда на порядок больше.

Теперь о самом процессе игры. То, что надо обходить всю карту и убивать всех врагов, в принципе понятно. Чем больше вы их уничтожите, тем больше получите опыта и денег с предметами. Если карта позволяет, постарайтесь вначале зачистить ее по периметру, а потом по сужающейся спирали двигайтесь к центру. В таком случае меньше вероятность внезапного нападения. Щит, меч и лук у воина имеет смысл посадить на горячие клавиши. Так, во время боя вы их сможете менять гораздо быстрее. Собирайте все, что оставляет после себя убитые противники. Однажды я не мог пройти уровень только потому, что не взял маленький мешочек, выпавший из убитого людоеда. Обычно такие маленькие мешочки оказываются пустыми, и я просто поленился за ним нагнуться. А именно в нем лежало магическое зелье, необходимое для победы на уровне. Не старайтесь сразу пройти только что полученное задание. Многие квесты даются с большим, скажем так, запасом по времени. И пройти их сразу после получения просто невозможно; они рассчитаны на гораздо более опытную и лучше экипированную группу. Особенно это относится к квестам основной группы: они



все равно никогда никуда не денутся. Конечно, некоторые задания могут исчезнуть в результате ваших действий на других участках карты, но можно не беспокоиться — все равно свои тридцать шесть миссий из сорока шести вы получите и, если сможете, то пройдете. А больше этого числа все равно не получить. Так что, если хотите пройти и увидеть все миссии, придется проходить еще раз. Старайтесь не только оголтело махать мечем или кастовать заклинания, но и думать, и ни чем попало, а головой. К примеру, если в начале уровня вы получили книгу невидимости, то, наверное ее придется использовать на уровне, возможно, неоднократно. Внимательно читайте то, что вам говорят ваши собеседники. Обычно именно в их речах лежит ключ к разгадке задания. Помните: иногда, чтобы пройти миссию, нужно уничтожить вашего союзника или нейтрала. Сохранитесь перед подобным актом, и — вперед. Если вы ошиблись, то игра вам про это сообщит, а если процесс боя не прервется — значит, все сделано правильно. И самое главное — не забывайте, что некроманты враги — ваши, и всего аллода. Очень осторожно выполняйте их задания и с большой опаской прислушивайтесь к их словам.

И последнее (для тех, кто иногда любит немного сжульничать). Судя по всему, пароли во вторых Аллодах отключены. Но вопрос с вечной нехваткой денег, несмотря на это, решить можно. В любом Hex-редакторе поменяйте 58, 59, и 5A байты на FF в вашем сейве. Загрузитесь с него, и вы получите шестнадцать миллионов в звонкой монете, имеющей хождение на любых аллодах. Ежели покажется мало, процедуру можно повторять до бесконечности.

Ну что, будем ждать Аллодов-3?



У вас есть дети? Совершая прогулку по нашему городу, вы можете оставить их поиграть в нашем детском саду, под присмотром воспитателя со стажем.

УЧИТЬСЯ, УЧИТЬСЯ... ИГРАТЬ



Наталья ГРАДОВАЯ

Растет новое поколение, привыкшее засыпать при свете монитора и предпочитающее заставку к «Heroes» передаче «Спокойной ночи, малыши». Конечно же, рынок не может не откликнуться на запросы маленьких геймеров. Ежемесячно в продаже появляется 5-6 дисков с детскими играми. И если ваш малыш радуется новому игровому диску больше, чем новой видеокассете, он наш человек!

Вскоре они встретили Сару в поисках Острожка

Она сказала, что встретила и очень испугалась

Некоторых родителей беспокоит длительное пребывание ребенка перед монитором компьютера: это и излишек облучения, и большая нагрузка на зрение. Поэтому многие папы и мамы стараются совместить игру и обучение. «Учись, играя!» — таков девиз обучающих игр и дисков. Сегодня мы расскажем вам о некоторых новинках в данной области, в надежде, что это поможет вам выбрать обучающие программы для маленьких пользователей.

Начнем, пожалуй, с дисков-книжек. Они требуют лишь минимальных навыков управления мышью, поэтому удобны для малышей. Диск ***«Джек и бобовое зернышко»*** (продукция *Reading Success*) адресован детям разных возрастов: самых маленьких можно просто усадить перед компьютером послушать сказку и рассматривать яркие картинки. Программа поможет вашему ребенку и в 5-6 лет, когда он только-только учится читать самостоятельно на русском языке, и в 7-8 лет, если он начал изучать английский. Текст снабжен бегущей строкой: слова, произносимые диктором в данный момент, меняют цвет, так что ребенок не только слышит прочитанное слово, но и видит его. Это особенно удобно при изучении английского языка. В конце каждой главы нужно ответить на простейшие вопросы по тексту сказки, например: «Что увидел Джек, поднявшись по бобовому стеблю?», и варианты ответа: А. «Иной мир», В. «Облака», С. «Миг-29». Если ребенок отвечает правильно, Король Игр его похвалит. *Игрушка-тир* тоже с грамматическим уклоном: тут важно не просто попасть в плывущее по экрану слово, а еще и правильно выполнить задание. Например: «Стреляйте в слово, обозначающее "Без горя, радостно"», — говорит диктор. Тогда слово-ответ: «Счастливо» проплывает по экрану с иной скоростью и в ином направлении, чем другие слова. Удобно и то, что искомое слово замедляется, если малыш читает медленно и не может найти его сразу. Игра *«Веселая память»* тоже поможет пополнить словарный запас как на русском, так и на английском языках, к тому же, она развивает и зрительную память.

Диск ***«Земля до начала времени»*** сделан по мотивам одноименного мультфильма студии Стивена Спилберга фирмой *MCL/Universal Mershandising & Sound Soulrce Interactive*. Кроме текста, снабженного бегущей строкой, есть довольно много игр разной степени сложности. Например, на каждой странице «живой» книжки играющий малыш встретит очень умного Сурка. Если щелкнуть на нем мышкой, он предложит маленькому игроку решить простейшие задачи, типа: «Выбери левую звезду» или «Выбери квадрат и круг». Игра *«Литлфут следопыт»*, скрывающаяся под изображением Зеленой Звезды, также адресована малышам 3-4 лет. Здесь нужно отвести маленького динозаврика по тропинке, например, из синих треугольников к роще вкусных зеленых деревьев.

Для детей постарше задачи посложнее. Щелкнув мышкой на изображение черепа динозавра, ребенок попадает на кладбище доисторических монстров (игра *«Имена динозавров»*). Юный палеонтолог должен собрать скелеты динозавров из сваленных в кучу костей, попутно узнавая не только научное название вымершего чудовища, но и некоторые интересные факты, связанные с ним. Есть и другие игры. Например, под изображением трилобита — *«Место больших раскопок»*. Каждая страничка книжки интерактивна. Действующие персонажи совершают множество забавных действий, просто наведите на них курсор мыши и щелкните. По желанию игрока, любая страничка превращается в *«Пазл Литлфута»* — горку фигурных цветных кусочков, из которых надо собрать цельную картинку. При наличии принтера ее можно распечатать. Текст книжки, на мой взгляд, чересчур упрощен, и его необходимо проиллюстрировать отрывками из мультфильма. К сожалению, в русскоязычной версии приведены не все видеофрагменты. Если ваш ребенок изучает английский язык, можно приобрести чуть более полную англоязычную версию.

Появилась новая серия приключений автомобильчика Пат-Пата: ***«Пат-Пат вступает в гонку»*** фирмы *HuMonGous EnterTainMenT*. Кстати, многосерийная *«Рыбка Фредди»*, *«Пижамчик Сэм в стране мрака»* — эти детские квесты также выпущены Н.Е. Чувство меры и абсолютное соответствие уровня сложности возрасту адресата делает их лучшими среди квестов. Новая игрушка — не исключение. Автомобильчик Пат-Пат, знакомый нам по играм *«Пат-Пат на параде»* и *«Пат-Пат на Луне»*, получает приглашение участвовать в гонках «Автотаун-500». Он, не откладывая, отправляется на регистрацию, где ему вручают список вещей, необходимых для гонок: нужно заправиться высокооктановым бензином; сменить покрышки на специальные, из высокопрочной резины; найти шлем для щенка Пеба и приобрести треугольный флажок с номером. И Пат-Пат отправляется в Автотаун зарабатывать монетки на бензин и покрышки, а также собирать остальные необходимые ему вещи. Сюжет квеста нелинейный — при начале каждой новой игры действие ее развивается по-другому и, соответственно, ребенку придется всякий раз решать новые проблемы. Пат-Пат славится своей доб-

АНГЛИЙСКИЙ

1



Как только Джек начал переходить мост, он услышал громкое и ужасное шипение откуда-то снизу. Неожиданно ужасная огромная змея подняла свою голову и заговорила.

ротой, и жители Автотауна по достоинству оценивают его добрые поступки. Помогая своим попавшим в беду друзьям, главный герой получит в ответный подарок шлем и флажок, ему продадут новые покрышки по сниженной цене. Обязательно собирайте все пустые бутылки, попадающиеся вам по пути, их можно будет сдать — за три бутылки дадут одну монету. Если денег все же не хватит, можно вернуться туда, где бутылки были найдены в первый раз, и подобрать их снова.

Все управляется мышью. По ходу действия вы встретите несколько маленьких игр, например, в магазине игрушек — пинболл *«Автогонки»*, в саду — лабиринт, и другие. Очень красочно оформлены музыкальные номера — настоящие мультиклипы. В библиотеке маленький игрок может прочитать книжку об экзотических животных, это и познавательно, и поможет автомобильчику получить шлем или флажок. В игре есть Save: щелкните мышкой на слово «Menu» рядом с рулем автомобильчика и сохраняйте. Графика игры отличается праздничным, солнечным настроением и какой-то особой детской жизнерадостностью. С минимальной помощью мамы или папы, которым и самим будет не скучно играть, с квестом достаточно легко справятся и малыши 3-5 лет.

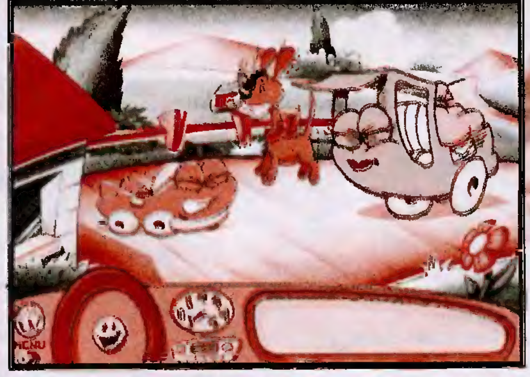
Не случайно я отношу игры-квесты к разделу обучающих. Множество мелких задач, которые придется решать ребенку по ходу игры, обладают ненавязчиво обучающими свойствами. Нужно вырезать заплатку на дырявую шину — малыш запоминает, что такое квадрат и треугольник. Необходимо наклеить номер на флажок — учит цифры. Ищет еду для погибающего от голода муравьеда — и узнает, где живут эти экзотические животные и чем питаются. Находит фонарик — и понимает, что светить он будет, только если вставить в него батарейки. И, безусловно, самое главное — детские квесты учат думать и рассуждать логически.



Пройдет несколько лет, ваш малыш подрастет и начнет с удовольствием играть во взрослые RPG, которые, как известно, без квестов не бывают.

Бонус игры содержит множество раскрасок, их можно отпечатать на принтере, а возможно раскрашивать прямо на компьютере. Есть и раскраски с заданиями, например, надо найти различия в рисунках и т.п. Также на принтере не проблема распечатать чертеж, а потом склеить и раскрасить — получится игрушечный автомобильчик Пат-Пат.

И все-таки как бы не стремились мы, взрослые, совмещать приятное с полезным, дети есть дети. Они обожают играть. Просто играть, без всякой задней мысли. Фирма *Disney Interactive* по-прежнему эксплуатирует успех «Короля-льва», мультшедевра киностудии Уолта Диснея. И хотя его продолжение ***«Король-лев-2. Племя Симбы»***, на мой взгляд, намного слабее первой части, уже вышел одноименный диск с аркадными игрушками. Как обычно, прекрасная графика, но игр всего четыре. Первый CD *«Центр развлечений короля-льва»* содержал десять игр (среди них панель для рисования и обучающая игра по английскому языку) плюс отрывки из мультфильма. Читайте подробнее о нем в январском игровом номере «МК». Но вернемся к новому диску. Два непослушных львенка — дочь Симбы Кьяра и ее друг Кову — удирают от своих нянек, Тимона и Пумбы, в свое время воспитавших Симбу в изгнании. Львята приходят к водопадам. Вы увидите панели с названиями игр. Одна из них — *«Охота на львов»* — лабиринт, где важно оставить следы на каждой тропинке, вовремя спрятаться от попугая Зазу, Тимона или Пумбы, или напугать их при помощи разных масок. *«С рогаткой на болоте»* — стрельба по мишеням, в принципе, ничего нового, но картинки изумительной красоты. *«Кто быстрее»* — игрушка, похожая на пинг-понг, нужно ударами мячика разрушить как можно больше блоков на своей половине игрового поля. И немного странная игра *«Конга-Лонга»*, здесь нужно собрать в цепочку танцующих зверей. Каждая имеет три уровня сложности: Кот, Пес и Лев. Уровни состоят из огромного количества этапов, до пятидесяти. Можно играть одному, а можно вдвоем. Набравший большее количество очков выигрывает. Между уровнями — мультяшные заставки. Диск больше подойдет детям шести-семи лет, для трех-четырехлетних малышей он сложноват.



Как видите, выбор детских обучающих программ достаточно широк. И если вам, родители, не безразлично, чем занимается ваш непоседа, когда не спит и не ест, рискните и вставьте диск в CD-ROM.

Impression

COMPUTERS

Альфред Сислей
Наводнение в Пор Марли, 1876г.



Компьютер для дома

Intel Celeron™ 333-400 MHz

- MB Elite Group LX-B, AT
- SDRAM 32-64 Mb
- HDD 3.2Gb Ultra-DMA
- CD Drive 36x + 16bit SB
- Video ATI 4 Mb RAM
- AT MiddleTower 230 W
- Клавиатура+"Мышь"+Коврик

Компьютер для дома и офиса

Intel Pentium® II 350-450 MHz

- MB Elite Group BX-A+, ATX
- SDRAM 32-128 Mb
- HDD 4.3-8.4Gb Ultra-DMA
- CD Drive 36x + 16bit SB
- Video ATI 8-16 Mb RAM
- ATX MiddleTower 230 W
- Клавиатура+"Мышь"+Коврик



"НАВИГАТОР"

г.Киев, ул. Ванды Василевской, 13, корп. 1, Т./ф. 241-9494(5 линий)
Internet: http://www.impression.com.ua, E-mail: info@impression.com.ua